コンピュータゲーム情報誌

昭和60年4月2日第3種郵便物認可
昭和60年12月1日発行（毎月1回1日発行）第1巻12号通巻12号昭和59年11月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第7887号

ビープ

Beep

MAGAZINE FOR GAME KIDS

1985 12月号

特集I ペーパーゲームで遊ぼう

人気ゲームキャラクター紙相撲選手権/ボード版ドルアーガの塔/ペーパーアドベンチャーコンストラクション/ゲームクイズ

特集II ファミコン・ニューゲーム

チャレンジャー/おニャンコタウン/キン肉マン/1942/ヴォルガードII/ソンソン/ポートピア連続殺人事件/パックランド/バーガータイム/スーパーマリオブラザーズほか

●緊急レポート

ファミコン版 テグザー カラテカ

●セガ・マークIII初登場

ハング・オン
テディーボーイ・ブルース

●徹底研究

ザナドゥ/モール・モール

●ビデオゲーム・ラボ

フェアリーランドストーリー/テラクレスタ/ロードブラスター/グリーンベレー

速報！ '85アミューズメントマシン・ショー

360円

CROSS MEDIA SOFT

みんな、どこか新しい。クロスメディアだもんね。

好評発売中

奇問・難問押し寄せゲーム
(新人類篇)
TRIVIA Q
トリビア

●発売中
FM-7/NEW7/77　5インチ・3.5インチFD
PC-8801/mkII/mkIISR　5インチFD
※すべて　ディスク版　¥6,800

彼女はブリッコ、あいつはジュウバコ。いい性格してるよ、みんな。

世間にはいろんな新人類がいる。だから、こんなゲームがあってもいいはずだ、「トリビアQ」。ネクラ、ネアカ、ブリッコ、ジュウバコ、オマカセ、シュウトメなど、6つの性格ジャンル別問題がドドッと2000問以上。頭のいいやつが勝つとは限らない。自分の性格にぴったりのジャンルで、先にノリまくった方が勝ちだ。ハラハラドキドキのタイムキャラクター(ペンギン、蜂等)が花をそえ、楽しみはフォーエバー。彼女と熱闘対決するのもグーだね。

●瞬時に読み取れる見やすい漢字ひらがな交じり表示。
●スピード感覚あふれるゲームに欠かせない自動タイム・カウンター付。
●1人でやる自己鍛錬モード、2人でやる熱闘対決モードの2モード。
●ステージごとに超難問。持ち点をかけて、得点倍増だ。
●TVのクイズ番組感覚で、レッツ・トライ!

●11月末発売予定
PC-8801/mkII/mkIISR　5インチFD
●移植中
PC-9801シリーズ、FM-7シリーズ
※すべて　ディスク版　¥6,800

シュトラール軍の手から、地球を救え.!!

A.D.28XX。地球では傭兵軍とシュトラール軍が、果てしない紛争を続けている。ある日、傭兵軍側の中隊指揮官(キミだ)は、本部から重大な指令を受けとった。この作戦、つまりオペレーションVを成しとげるため、S.A.F.S.ドルハウス、サンドストーカーで編成した部隊を率いて、最前線へと向かった。しかし、敵のシュトラール軍はどこに?どんな策略で待ちうけているのか?すべては謎につつまれている……。プレーヤーの判断しだいで成長していくキャラクター、攻撃を受けると戦略をたてて反撃してくる思考プログラムの採用などで、戦闘戦略をリアルに再現。興奮のバトル・シミュレーション、ついに登場。

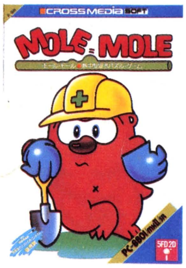
●もう、キミはかぐや姫に出逢ったか!?

新竹取物語

●発売中
FM-7/NEW7/77　5インチ・3.5インチFD
PC-8801/mkII/mkIISR　5インチFD
PC-6601SR　3.5インチFD
X1/X1turbo　5インチFD
●近日発売
PC-9801F/U/M/VM　5インチ・3.5インチFD
※すべて　ディスク版のみ　¥9,800(2枚組)

キミの女性観が、ストーリーに反映するゾ。

キミはチマタで大評判の異色アドベンチャーゲーム「新竹取物語」をやったことあるかな。RPGの要素を盛り込み、並のアドベンチャー感覚ではつとまらない手ごわいゲームだ。ペーソス&パロディもいっぱい。だから、キミのウィットと思いやりが、運命を左右するシーンだってある。人間心理を巧みに突いた泣き笑いアドベンチャーなのだ。かぐや姫に出逢えたら段位認定証が出る。(スコア100点以上)。
詳細は直接問い合わせてほしい。



MOLE MOLE
モール・モール　熱中型思考パズル・ゲーム

●発売中
FM-7/NEW7/77　5インチ・3.5インチFD/カセット
PC-6601SR　3.5インチFD/カセット
PC-6001mkIISR　カセット
PC-8801/mkII/mkIISR　5インチFD/カセット
PC-9801F/U　5インチ・3.5インチFD
X1/X1turbo　5インチFD/カセット
MSX(32KB以上)カセットJX　3.5インチFD
※すべて　ディスク版　¥5,800
カセット版　¥3,800

IBM-JX対応　新発売

「50面解けたあなたは天才だ!」キャンペーン大好評につき、第2弾スタート!

「モール・モール」を買ったばかりのキミも、もうすぐ全面クリアのキミも喜んでくれ。大好評の声に支えられて、キャンペーン第2弾のスタートだ。
(昭和61年3月末日締切)。
50面を解いて、カッコイイオリジナルジャンパーを当てよーぜ。抽選で200名様まで。可能性は高いよ。さあ、急げ。

●超時空合体スペースファイト
ZION
ザイオン

●発売中
FM-7/NEW7/77　5インチ・3.5インチFD/カセット
●11月末発売予定
X1/X1turbo　5インチFD/カセット
PC-8801/mkII/mkIISR　5インチFD/カセット
※すべて　ディスク版　¥6,800
カセット版　¥5,800
●富士通純正 ジョイスティック対応

敵はメチャクチャ強い。

西暦2500年。合体ロボ・ザイオンをギラン星人に奪われた地球は、危機にひんしている。キミはザイオン1号、2号、3号を奪いかえし、超大型ロボ・サターンをたたきのめすのだ!
●敵基地深く侵入し、ザイオンを救出して合体せよ。どんどん強くなっていくぞ。
●全8面がそれぞれ違ったゲーム仕立て。1つのソフトで、8倍楽しめる。
●合体が完了すると、超大型ロボ・サターンとの一騎打ちだ!

通販
商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-18(共同ビル青山2F)
日本エイ・ブイ・シー株式会社BEEP係

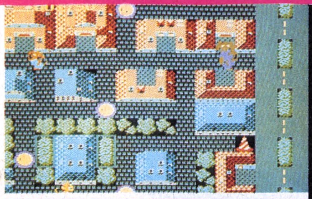
募集
販売店を募集しています。
お問い合わせは、日本エイ・ブイ・シー株式会社企画部まで。☎03(486)4121
★健康で明るく、集中力のあるプログラマー、企画力のあるプロデューサー募集!
ビクター音楽産業株式会社 PS制作部まで。☎03(486)9470

●販売 AVC 日本エイ・ブイ・シー株式会社
●発売 ビクター音楽産業株式会社

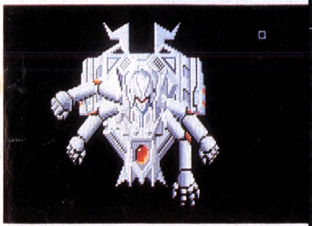
パラディン
PALADIN
●PC-8801/mkII/SR
(5D)¥4,800
〈作者/赤松健〉
※PC-88から声が出ます。
★ボーステックブランドで発売するユーザー開発
ソフト第一弾、RPG"パラディン"
レリクス
RELICS
TM
システム サコム
AMD-98
完全対応
GAME
音楽担当:クリスタルキング
協賛:YAMAHA MUSIC FOUNDATION
★PC-98シリーズから発売開始! DISK版¥7,200
どうする?
爆走バギー
一発野郎
●X-1/turbo/F
(CT)¥4,200 (5D)¥6,200
★ステージは4セクション。君は5つのチェックポイント
を通過できるか!?
※DISK版はマップコンストラクション付。
ホットドッグ
HOTDOG
●PC-8801/mkII/SR
(CT)¥4,800 (5D)¥6,800
●PC-6601/SR
(3.5D)¥6,800
●PC-6001/mkII/SR
(CT)¥4,800
★白銀に踊り、魂が遊ぶ!
♬迫真のパーカッションサウンド♬
超時空要塞
マクロス
MACROSS
マクロスカウントダウン
◀PC-88SR版、MSX版
12月発売予定!!
©ビックウエスト
応援します
SST
BOTHTEC®
ボーステック株式会社
〒150 東京都渋谷区神宮前5-42-1
TEL(03)407-4191
★当社製品の開発スタッフを求めています。(自宅開発可)
●通信販売も行なっております。ご注文の際は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、必ず現金書留でお申込下さい。(送料無料)尚、お急ぎの方は、速達代金300円追加して下さい。

◑表紙イラストレーション・デザイン／下田一貴
◑本文デザイン——稲葉一之／勝俣正希／田中正義／細矢美智子／(株)イースリープロダクション／クリエイティブスペース01
◑イラスト——浅井真澄／佐藤敏巳／沢田としき／嶋岡誠一郎／とよたかずひこ／錦織正宜／長谷川泰男／山本護／李良明
◑フォト——杉山和美／太田幹彦／斎藤ふみお

●CP-M,CP-M86,MP-MはDigital Research社 ●MS-DOSはMicrosoft社 ●FLEXはTSC社 ●UCSDp-Systemはカリフォルニア大学理事会
●RACET NECDOSはRACET COMPUTES社 ●SB-80,SB-86はLIFEBOAT ASSOCIATES ●WORDSTAR,MAILMERGE,SPELLSTAR
WORDMASTER,CALCSTAR,DATASTAR,SUPERSORT,INFOSTARはMicroPro社の各メーカーの登録商標です。
その他プログラム名、システム名、CPU名は一般に各メーカーの登録商標です。本文中では"TM"、"Ⓡ"マークは明記していません。
●本誌に掲載されたすべてのプログラムは著作権法上個人で使用するほか無断で複製することを禁じられています。
■日本ソフトバンク

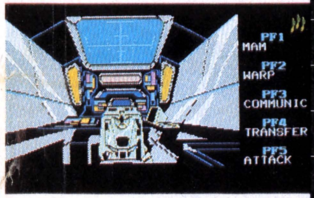


81 ビデオゲーム・ラボ
コナミRF2／テラクレスタ／フェアリーランドストーリー／モトス／ロードブラスター／グリーンベレー
◆ビデオゲーム人気10

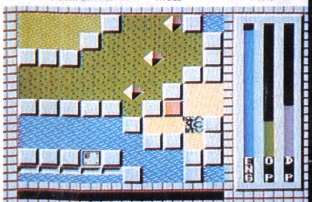


94 YATATA WARS by御厨さと美 & MICMACプロ
◆YATATA海戦参戦要領
◆エンタープライズストーリー
——モミの木は昇った
◆ソラリスのいちゃもん&判定
◆カフェ・ド・インターステラーズ
◆戦艦ゴータマの最期
◆GAMEジョッキー

121 徹底研究II ザナドゥ
126 パイナップル通信〈10〉夢のATARI 520ST登場 文●桃園隆夫
128 セガmkIII登場
ハング・オン／テディーボーイ・ブルース
134 ファミコンストラクション・ロードランナー〈10〉 by家族電算機
136 BeepLoad
ファミリーベーシック・マスター〈ファミリーベーシック〉



138 びーぴんぐルーム
145 サイファイおじさんのSFのススメ[3] 文●遠藤行一
148 R.P.G.幻想辞典 [5]武器 文●早川浩
152 次号予告／GAME OVER



153 SOFT JUNGLE ソフトジャングル
154 ■ベストヒット21——いまおいしいのはこれだ!!
156 ■おもしろソフト情報局
マスカレイド／アウトロイド／どきどきペンギンランド／メルヘン・ヴェール／カレイド・スコープ／キャプテン・グッドナイト／トリトーン／ABYSS II—帝王の涙—
166 ■テレホビーレビュー●ポップ&チップス
170 ■デビューあべにゅう
174 読者プレゼント

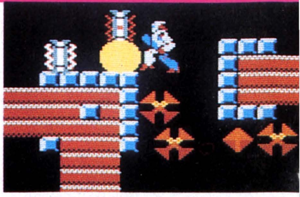
Beep

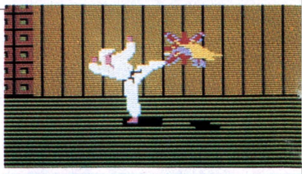
MAGAZINE FOR GAME KIDS

1985 12

12 緊急レポートⅠ
テグザー

緊急レポートⅡ
カラテカ





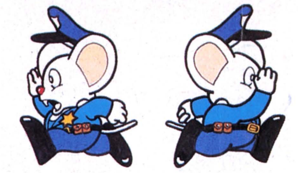
17 特集Ⅰ ペーパーゲームで遊ぼう

18 人気ゲームキャラクターで遊ぼう
◆どすこい紙相撲

24 ひいきの力士を作り上げていくのが紙相撲の面白さですね
日本紙相撲協会会長　徳川義幸

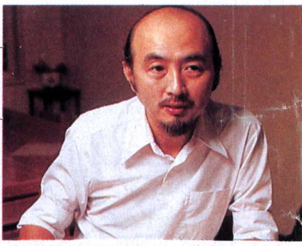
25 ボードゲームで遊ぶ
◆ドルアーガの塔

29 ◆ペーパーアドベンチャー・コンストラクション
だれでもかんたんにできるペーパーアドベンチャーの作り方・楽しみ方



32 ◆ペーパーテスト共通一次
〔クロスワード編〕〔一般常識編〕

38 さよなら1985
BEEP読者が選んだゲームBest50



45 速報！アミューズメントマシン・ショー

48 特集Ⅱ ファミコン・ゲーム
チャレンジャー／キン肉マン／おにゃんこタウン／1942／ソンソン／ヴォルガード／パックランド／スターラスター／ポートピア連続殺人事件／スーパーマリオブラザーズほか

63 徹底研究Ⅰ
モール・モール

71 TINYANの悪のシリーズ
新幹部？ター・イナン
〈PC-98、88シリーズ、80mkⅡ/SR、60mkⅡSR、66SR、FM-7シリーズ〉

Licensed from

Brøderbund Software™

感動のリアルタイムアドベンチャーゲーム

Karateka™

●カラテカ

from U.S.A.

全米ゲームソフトヒットチャート
上位ランク急上昇！

任天堂 ファミリー コンピュータ™

メーカー標準価格 **¥4,900**

史上最強の必殺拳

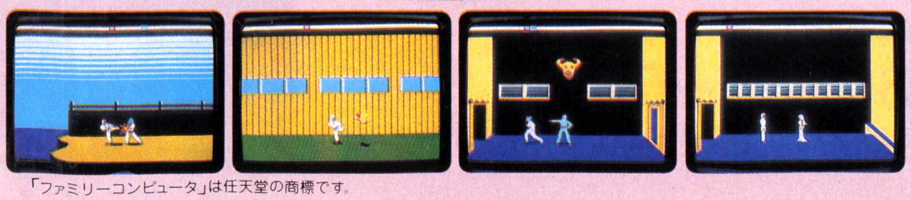
あのロードランナーを生んだブローダーボンドがおくる。

この冬 キミは達人になる

全米ヒットチャートを快調に走り続ける"カラテカ"がいよいよ日本に上陸するぞ　まるで格闘映画を見るようなドキドキハラハラのサスペンス・ストーリーだ

ふるさとの村を焼きつくし、愛するプリンセス・マリコを奪ったアクマ将軍　君はその悪の館にのりこみ、力の限りをつくして悪人どもと戦うのだ 次々と手強くなる将軍の手下たち　そして超人的なアクマ将軍の秘技！　このカラテカ、並のゲームのようにスコアを競うなんてヤボはしない　大切な恋人を助け出せるかどうかで勝敗が決せられる

キャラクター、アクションも本物の空手そのまま　背景の景色も次々に変っていく　その臨場感がたまらない　さて、恐怖の叫びに満ちたその死の館から、はたして君はプリンセス・マリコを救いだすことができるだろうか



Soft Pro International

ソフトプロ株式会社・ソフトプロインターナショナル事業部

〒530 大阪市北区西天満6-7-2 梅新東ビル5F TEL.06(363)1221

「ファミリーコンピュータ」は任天堂の商標です。

ファミリー コンピュータ™用カセット

引き金に手をかける。身体中に緊張が走る。

新発売

ハイパースポーツ™ ¥4,500

別売コントローラー ¥2,000

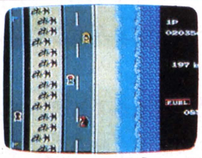
こいつは私のすべてだと言っても、決して過言ではない。このボディの鋭い光沢が、そして寡黙なパワーが、私をたまらなく興奮させる。今、野生の静寂をつき破る私のギア。限りない自慢である。――クレー射撃。コントローラーのJUMP、RUNの操作で、標的の円盤を打ち落とし点数を競う。焦りは禁物、タイミングを素早く狙う。これは、まさしく男のスポーツ。

●クレー射撃●三段跳び●アーチェリー●走り高跳び

好評発売中

ハイパーオリンピック™
(コントローラー付)¥6,500

イーアルカンフー™
¥4,500



ロードファイター™
¥4,500

けっきょく南極大冒険™
¥4,500

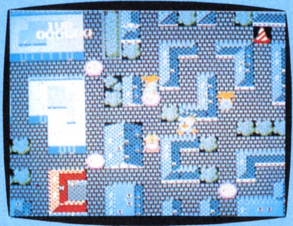
Konami®
SOFTWARE
コナミ株式会社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 靖国九段南ビル
●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。
●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。
●お問合わせ窓口 TEL03−262−9110

Konami

CHICAGO(U.S.A) TEL312-364-6633 FAX312-364-1368
LONDON(U.K.) TEL01 429-2446 FAX01-429-2069
FRANKFURT(W.Germany) TEL069-5076168 FAX069-5074945
TOKYO(Japan) TEL03-262-9111 FAX03-261-6211
OSAKA(Japan) TEL06-380-1331 FAX06-380-1360

ポニーのファミリーコンピュータ™用カセット

走りだしたら、止まらぬ人気！
キミのファミコンでつかまえろ!!



おにゃんこTOWN(タウン)

あっ、たいへん！またまた、やんちゃな子ネコのマイケルくんが１人で家をぬけだしちゃったぞ。早く家につれもどさなきゃ。マイケルは街の探検が大好きだから、一度家から出るとどこにいるかわからない。おまけに、街の中には、いじわるな犬や自動車などの危険がいっぱい。いじわるなＤＯＧをマンホールに落っことし、魚屋のさかなをとってパワーアップ。早くマイケルを見つけ出して、家へつれて帰ろう。

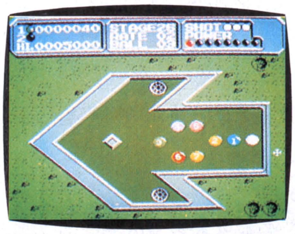
R49 V 5901 ￥4,900

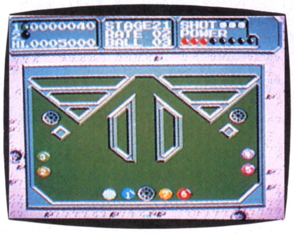
11月下旬 発売

12月上旬 発売

ルナーボール

ナイス・ショットの快感、感激、激戦フィーバー！





遊び出したら止まらない面白さの全60面！１人用、２人用、対コンピュータモードの３種類の上に摩擦係数も変えられちゃう。

宇宙感覚満載のボールゲームの登場だ。このゲームをマスターすれば君もちょっぴりキザなハスラーだ。さあ、仲間もお父さんも呼んできて、皆でワイワイLet's SHOT！

R49 V 5902 ￥4,900

ユーザーズクラブ「ポニカランド」⑦号

PONYCA LAND

ユーザーズクラブPONYCALANDに入会しませんか。隔月間発行の会員誌にてHOTなより豊かな情報をお届けします。
入会希望の方は、郵便番号・住所・氏名・年齢・職業・手持ちのパソコン機種をお書きの上600円分の切手(1年分)を添えて下記の宛先までお送り下さい。
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング3F 株式会社ポニー PONYCA企画部「PONYCALAND」係

安心して選べるPONYCAのソフト
充実した内容と良心的価格がポニカの顔です。

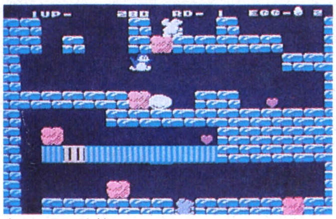
PONYCA 株式会社ポニー 〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング TEL03-265-6377

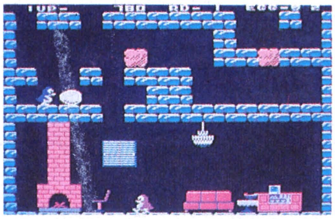
●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

PONYCA PERSONAL COMPUTER SOFTWARE

セガのペンギンランド、早くもMSXで発売！

コロコロ玉子をころがしてスタート

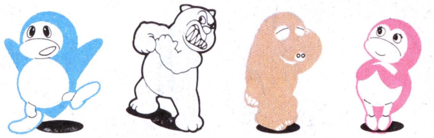

白クマ君は強敵だ


いとしのフェアリーちゃんにご対面

どきどきペンギンランド

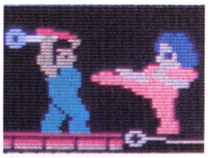
アデリーくんとフェアリーちゃん。2人の熱いラブストーリーのゲームだよ。アデリーくんのお役目は卵を割らないようにフェアリーちゃんの待つ家まで運ぶこと。アイスブロックに穴を掘って、卵を一段ずつ下に降ろすんだ。だけど、途中には強敵白クマが卵をねらって待ちかまえているし、意地悪モグラもヒョッコリと現れる。油断すると大切な卵を割られてしまうぞ。卵を割られないように、うまくかわしてアイスブロックを落っことせ。全25面の面白さ。

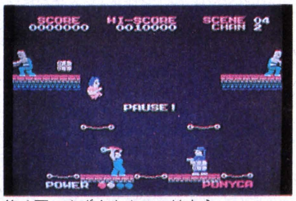
ROM CARTRIDGE 解説書付　R49 X 5805 ￥4,900
© SEGA ENTERPRISES, LTD.


アデリー　ゲンゴウ(白くま)　ノソラ(もぐら)　フェアリー

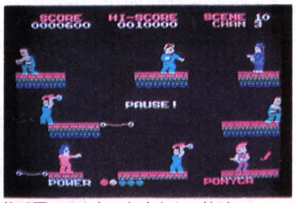
カンフー・アクションはここまで進化した！

JACKIE CHAN IN THE PROTECTOR
プロテクター

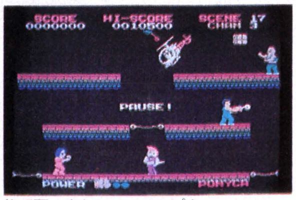




第4面：まず上をやっつけよう



第10面：こんなにたくさんの敵が…



第17面：出たっ、ヘリコプター

ニューヨーク市警サウスブロンクス管区のスーパー刑事。それがジャッキーチェンだ。君はジャッキーになって、拳銃、ナイフ、電動ノコで襲ってくる麻薬シンジケートの殺し屋たちを撃破してくれ。
パンチ、跳びげり、ローキックetc。ジャッキーのカンフー技満載のアクションゲームです。

トランポリンのジャンプ、吊り輪での移動、そして壁の反動などを使ってジャッキーが君の思い通りに画面の中を暴れ回ります。面数は16パターンの48面。一度その床に降りたら移動できない場所もあって、頭も使わないと全画面はクリアできません。さて、君は何面まで行けるかな。

ROM CARTRIDGE MSX 解説書付　R48 X 5086 ￥4,800　企画/東宝東和　製作/ポニー　コンピュータデザイン/大塚達治　※ビデオ、ポニーより発売中!!

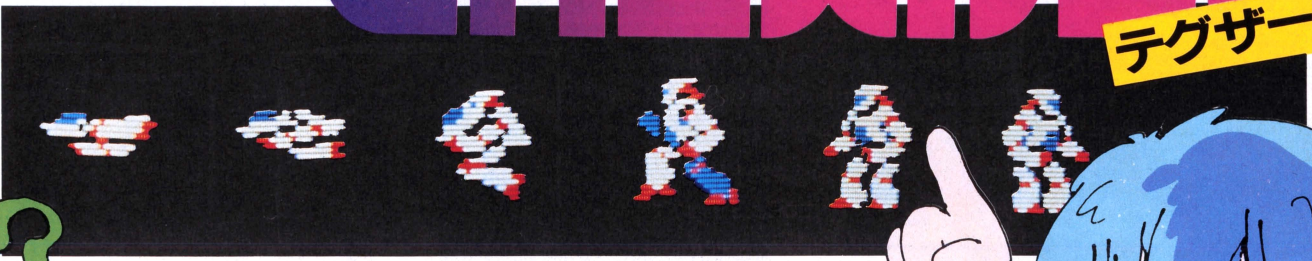
100 MSX
ひろがるMSXなかま100万台。

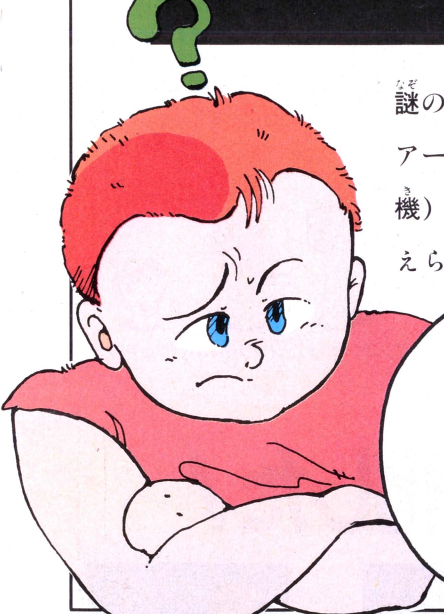
ファミリーコンピュータ™ 傑作シリーズ

+千円で差をつけろ／ファミコン新時代

CHEXDER テグザー

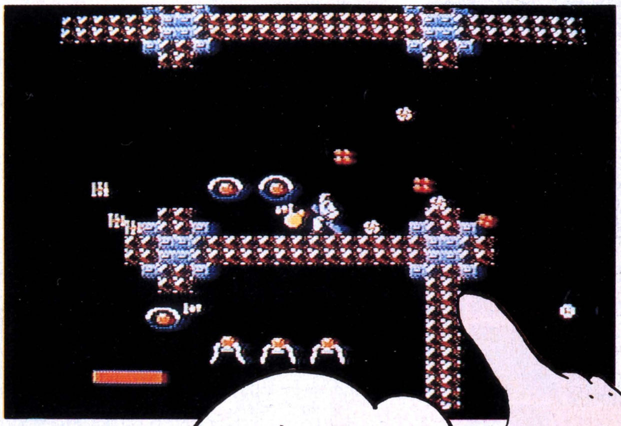
12月発売予定

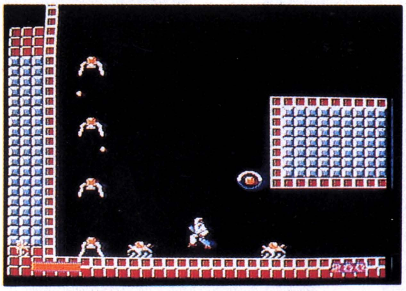


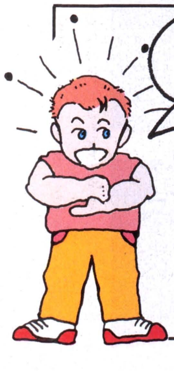


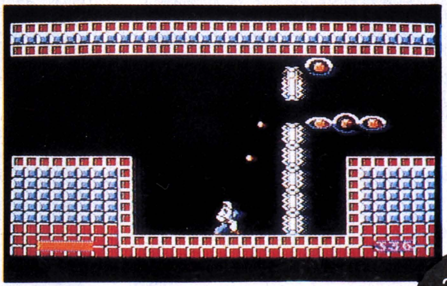
謎の小惑星"ネディアム"を探るためのハイパーデュアルアーマー"テグザー"で発進。テグザーは飛行状態（戦闘機）から戦闘形態（ロボット）へと状況に合せて形を変えられる高機動兵器。

SQUARE
スクウェア
〒223 横浜市港北区日吉本町1776
小島ビル3F　PHONE044(63)6201





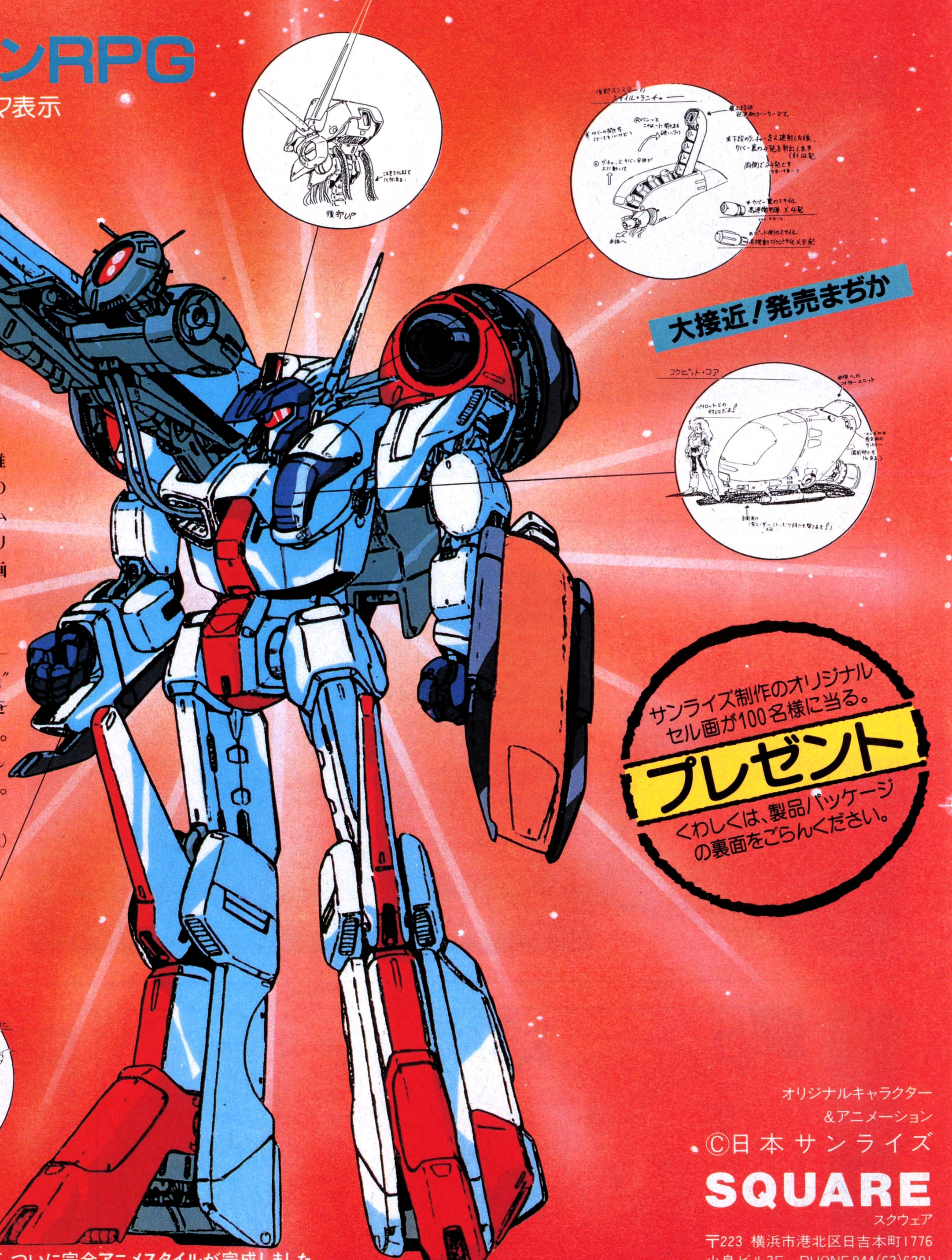




■標準小売価格／￥5,500　●このゲームは、株式会社ゲームアーツの許諾を受けて開発したものです。

完全アニメーションRPG

TVアニメの動きを再現●1秒間6コマ表示



日本サンライズ制作のオリジナルキャラクターが大活躍

新人類とファーストコンタクトするのは誰か。今まで誰も味わったことのない刺激的な完全アニメーションのロールプレイングゲーム、いよいよ登場。あのガンダムを生んだ日本サンライズが、スクウェアの為だけに、オリジナルキャラクター及び数百枚のアニメーション原画を制作。まるで鮮やかなTVアニメの世界。

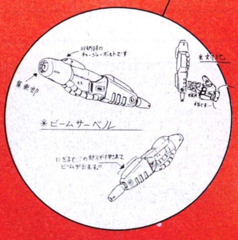
反物質でおおわれた閉宇宙。そこには巨大な要塞—オンティーナが存在する。男達の大半は自分の"愛機"をもち、オンティーナのまわりにいる正体不明の敵をたおし、管理局からの賞金で生活する賞金かせぎた。果てしなく続く闘い……自由とは、平和とは……そして迫りくる決断の日————————。

適合機種

PC-9801　PC-8801　FM-7　×1各シリーズ(ディスク版)

価格　¥7,900(ディスク2枚組)

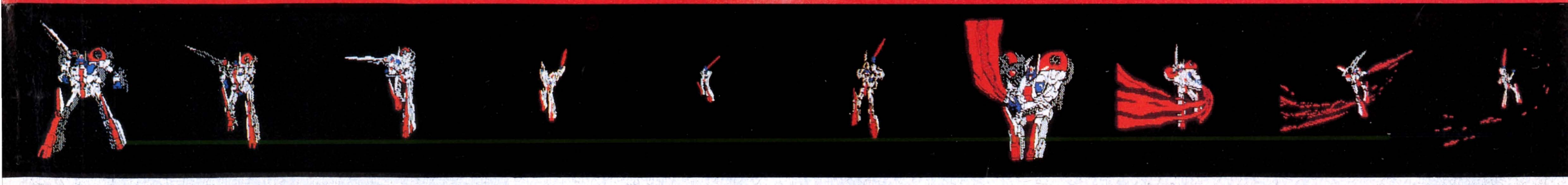
豪華設定資料集(カラー16P白黒16Pのセル画・メカキャラクター設定集)、ステッカー、テーマ曲ソノシート付



動きがスムーズ、まるでTVアニメの世界。
このようなサンライズ制作の動画が数百枚使用されて、ついに完全アニメスタイルが完成しました。

オリジナルキャラクター
&アニメーション
©日本サンライズ

SQUARE
スクウェア
〒223 横浜市港北区日吉本町1776
小島ビル3F　PHONE 044(63)6201



ブラスティー誕生！

「7万光年の胞子たち」は、壮大なスケールのゲームである。だからMAPが広い。敵キャラクターにも、多くの生物・ロボットが、登場する。「7万光年の胞子たち」は、言わずと知れたSFである。だから未来宇宙的小道具が多い。キャラクターの職業・資格にも細かい、SF的配慮がなされている。軽く流して遊びたいという人も充分に楽しむことができるが、もし、深入りするつもりならば、それ相当の、覚悟をしてもらいたい、と思うのである。

FM-7/NEW-7/77	T, 5"2D, 3.5"2D
PC-8801/mkII/SR	T, 5"2D
X1/turbo	T, 5"2D
S1	T, 5"2D, 5"2HD
SUPER MZ(MZ-2500)	3.5"2DD

	テープ版	ディスク版
ローターセット	¥3,800	¥5,200
7万光年の胞子たち	¥4,800	¥6,200
セット価格	¥7,800	¥9,800

7万光年の胞子たちには——

- 商売ができる
- 宇宙飛行が楽しめる
- 職業と資格がある
- 寿命が定められている
- 蘇生や若返りができる
- 効果音が楽しい
- 戦闘スーツに乗ることができる
- パーツ・チェンジができる
- 空中移動用パーツがある

第2弾
発・汗・惑・星
カレイドスコープシリーズNo.2

水と蒸気の惑星テファンク。その特殊な軌道のため、周期的に、内部から高温の水を噴き上げ、時によっては、地表のほとんどが、水没してしまうという。この奇妙な星をめぐり、銀河連営連盟に、新たな物語の予感が。**制作進行中**

発売中 PC-8801シリーズ FM-7/77シリーズ S1シリーズ X1シリーズ SUPER MZ(MZ-2500) **開発中** PC-9801シリーズ

第1弾 7万光年の胞子たち
SFロールプレイングゲームシリーズ

kaleidoscope
カレイド・スコープ

株式会社ホット・ビイ
〒164 東京都中野区東中野4-4-1 丸新ビル5F
TEL.03-360-3623

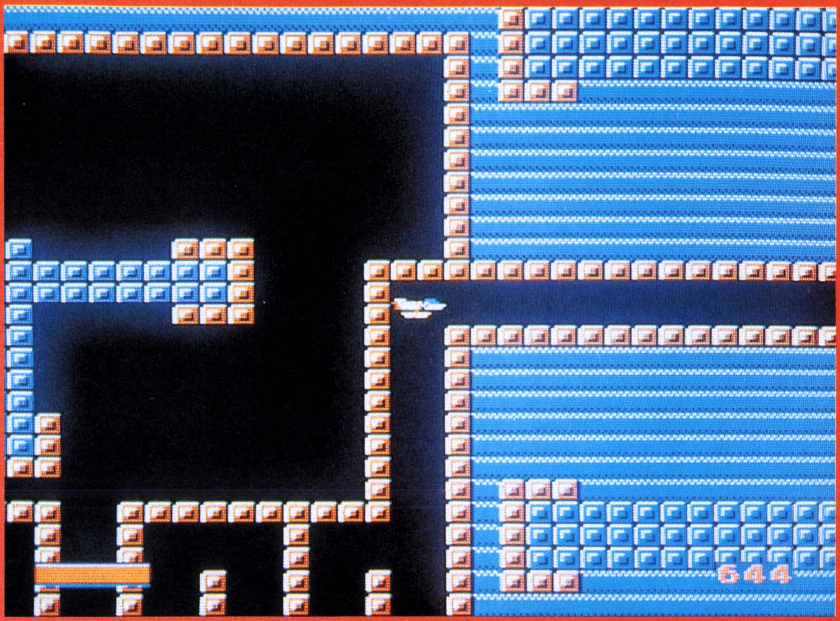
当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込み下さい。●口座番号/東京2-190317●加入者名/株ホットビィ●金額/代金合計●通信欄(裏面)/ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年令、氏名、機種名、Tape or Disk.(1週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留を御利用下さい。)

資料請求券 BEEP 12

緊急レポートI
ファミリーコンピュータ

テグザー

スクウェア 5500円
文／木村信行



パソコンゲームの名作テグザーが、ついにファミコンに移植される。BEEPが取材したのは、まだ開発とちゅうのものであったが、こいつは完成バージョンが大いに楽しみだ！

テグザーの世界

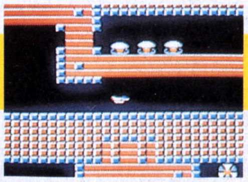
さてと、これを読んでるファミコン大好き少年たちは、テグザーっていうゲームを知ってるかな？

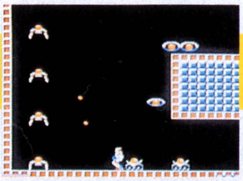
このゲームは最初、パソコンのPC-8801mkIISR版専用で登場したんだ。最近ではPC-9801やX1、FM-7などにも移植されていて今や大人気のソフトだ。

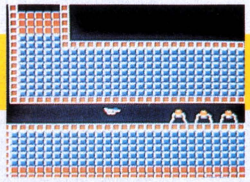
それでは、はじめにテグザーの背景をちょこっと紹介しよう。

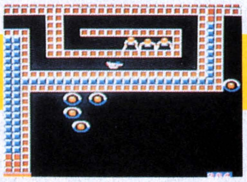
宇宙空間を航行しながら兵器開発を行う軍事基地レイピナは、あるとき、航行中に謎の小惑星に捕捉されてしまった。そこで、レイピナは開発中の新型兵器、ハイパーデュアルアーマーテグザーを始動させ、小惑星に向けて発進させた……。

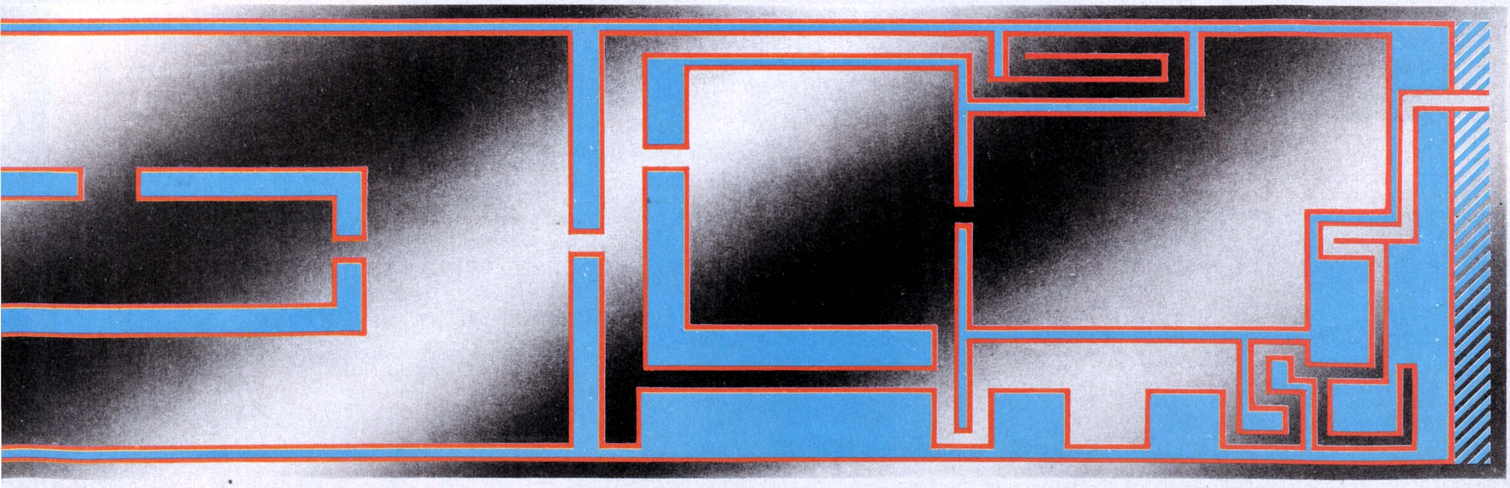
そして、その小惑星の内部にあるジューダスという巨大ロボット（というか、たんに機械というか）


▶上のほうのハンバーガーみたいなやつがバッフィンだ。


▶左に4つ並んでるのは、エネルギーのもと、センチピート


▶ステージの真ん中あたり、ここにもセンチピートがいる。


▶おやおや、こんなところにもピートクンが……



をすべて破壊するのがこのゲームの最終目的だ。

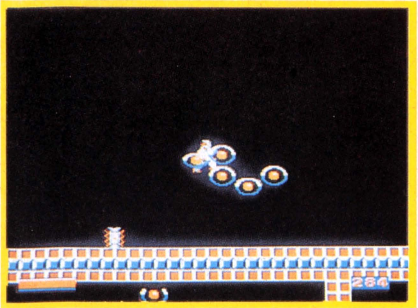
パソコン版だと、このジューダスは複数あって、あちこちのステージ(LEVEL)の奥にひそんでいるが、たぶんファミコンでも同じだと思う。それから、いくつかのステージには隠れキャラがいて、これを見つけて破壊するとボーナスがもらえるよ。

テグザーは、敵を破壊したときに放射されるエネルギーを、両翼(ロボットの場合は胸になる)で吸収して自分のエネルギーにする。

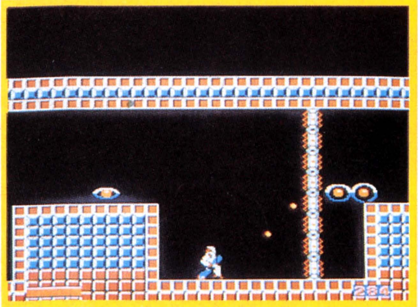
でも、すべての敵から得られるわけじゃないからね。おもに隠れキャラ、バッフィン、センチビートから得られるんだ。

そして、テグザーのエネルギー保有量は最大値を超えることはなく、最大値は、画面右下に表示される。また、エネルギーの残量は左下のほうのバーを見ればわかるようになっている。

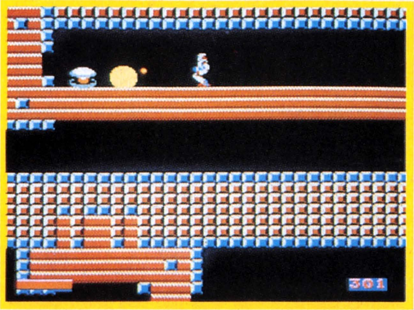
ところで、テグザーのエネルギーの最大値は、じつは隠れキャラやセンチビート(あとで説明する)を破壊すると増えるからね。



▲あっという間にこの姿。テグザー八方ふさがりの図。



▲壁のようなのはバリア。これはなかなかやっかい。



▲爆発シーン。なかなかの迫力モノ。

自動照準とはスゴイ!

なにはともあれ、プレイしてみた感じをレポートしよう。

まずは、操作方法から。上下左右はもちろんなんだけど、このテグザーは、飛行形態(戦闘機)と戦闘形態(ロボット)の2つに変形可能で、レバーを下に操作すると、戦闘形態から飛行形態へと変形するんだ。飛行形態から戦闘形態へもどるには、なにかにぶつかるか、進行方向とは逆方向へレバーを向けるかすればよい。この操作は、慣れるまでは、ちょっととまどうだろうけど、慣れればかんたんだよ。それにもう一つ。ロボットのときは、敵を攻撃するのに苦労はいらないのだ。なんと、自動照準になっているのだ。これはすごい! はっきり言ってボタンを押してるだけでいいんだ。キミのお母さんでも楽しめるよ。

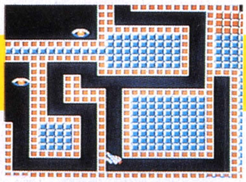
んでもって、やってみた。

まだ開発とちゅうなもんで、色については、まだなにもいえない。でもスクロールはさすがにスムーズ。このテグザーは、1ステージが複数の画面でできていて(今回のは縦2×横6ぐらい)縦横にスクロールしっぱなしのゲームなんだ。だから、そのスクロールが遅いとイヤになっちまうんだけど、ファミコン版もパソコン同様でなかなかのスピード。もう上下左右縦横無尽に飛んでいけるよ。

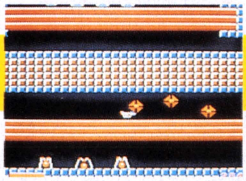
続々と敵が——

登場する敵については、今回のレポートではあまり詳しくは書けないんだ。写真に出ているのは、必ずしも決定されたものじゃないし、色もかわるようだ。だから、パソコン版のキャラクターを例にして説明しておく。

敵キャラには、2種類あって、動くもの(必ずしも飛んでいるとはかぎらない)と動かないものがある。動かないもののうち、ハンバーガーみたいのが、バッフィンで、2本足の台の上に玉が乗っているようなのがセンチビートだ。



▶あれっ!ちょっとひっかかっちゃったみたいね

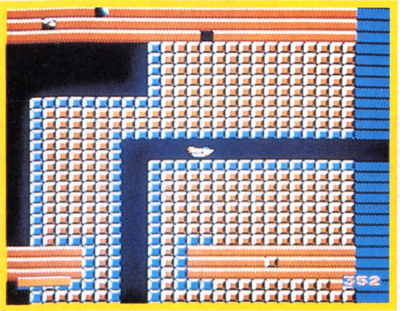


▶ここはステージ2 あっ、やめてっ、近寄らないで!

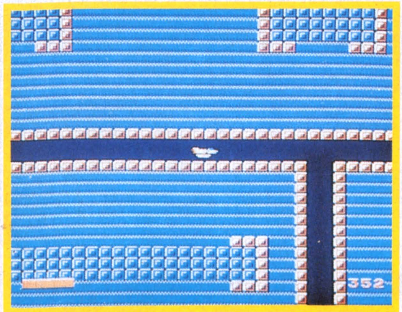
テグザーは、こいつらを破壊して、そのときにこいつらが出すエネルギーを吸収して自分のエネルギーにできるんだ。

敵のなかで一番多いのは空を飛ぶ連中だ。横に倒れた台形みたいなトリドーやら、まん丸で穴だらけのゴランなどなど。このほかにもパソコン版には100種類以上の敵キャラがあるというから、きっとファミコン版の数も相当なものになると思うよ。

ほかにも地面(というか床というか……)を歩く(動く?)連中

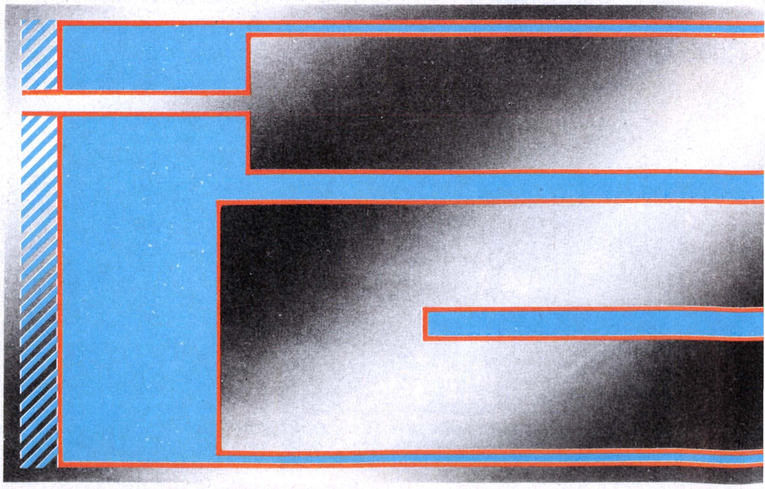


◀ハーイ、やっとステージ2の終わりです。



◀ステージ3の入り口。この下の通路を行くと……。

▼ステージ1・マップ

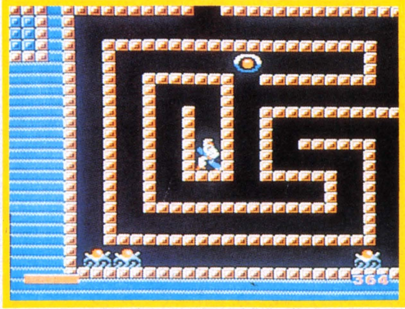


▲見よ！これが、テグザー変形フォーメーションのすべてだ(その1)

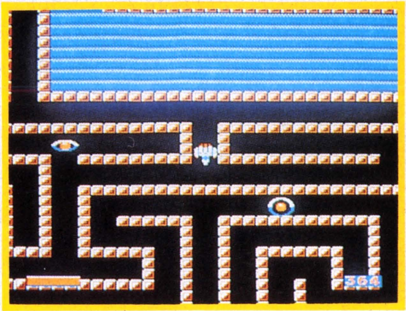
もいて、ひっきりなしに敵が登場するから、テグザーの操縦は、あんまりのんびりしてられないのだ。
それに、敵に触れられると、エネルギーが減っちゃうんだ。パソコン版では対策としてバリアをはれたんだけど、ファミコン版でもこれは同じだ。

ファミコン版VSパソコン版

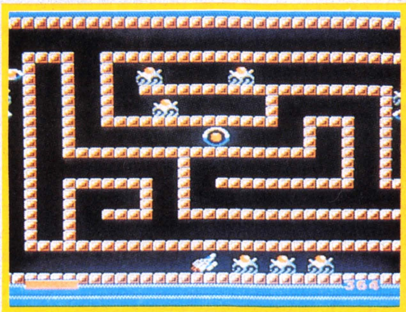
では、パソコン版とはどれくらいちがうのだろうか。これはあくまで推測だが……。
まずマップのちがい。これは当然ファミコン版に不利だよね。なんといってもパソコン版は、ディスクを使っているんだから。スクウェアさんのお話だと、なんと40ステージもあるらしいよ。パソコン版だと最終ステージっていうのがあるらしいけど、ファミコン版は、どうなっているのかな……? 楽しみだネ。
次にキャラクターだが、これは色、形、種類ともにまだ変更がありそうだ。種類は今よりはもっと多いと思うけど、パソコンには及びそうもないが、色、形は、今よりさらにいいものになると思う。
そして、サウンド。テグザーの魅力の一つはそのサウンドにあるんだ。PC-88のSR版や、FM-7＋FM音源カード版では、すごくいい音を出してる（一度は聞いてちょ！）。ファミコン版はFM音源じゃないので、その点じゃパソコン版にはかなわないが、メロディーがすばらしいことはたしかだ。それからテグザーから発射するビーム。パソコン版では線だが、ファミコン版では点なんだ。これはファミコンの特質だよ。


▲こんな風になる。あらら、ここはどこ？ わたしはだれ？

▲テグザー変形フォーメーション（その2）

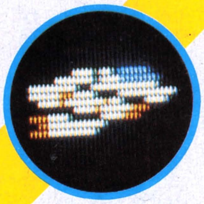

▲うーん、これはもう迷路。まるでパッ〇〇ン！

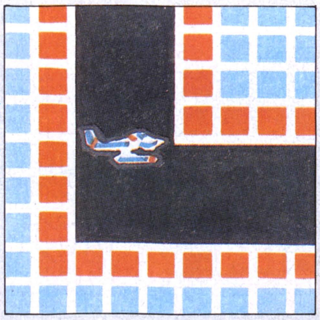
比較するとまあこんなぐあいだ。
まだ、テストバージョンしか見ていないので正確にはいえないが、早く完成品が見てみたい。

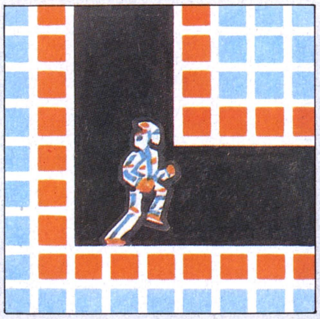

▲こらこら、どいてくれ！ まったくもう。

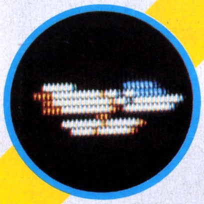
プレイのアドバイス

まだこれから発売されるゲームのテクニックなんて（それに完成品じゃない）すぐにわかるもんじゃないんだけど、プレイしてみたときに気づいたことを2つ3つ挙げてみるね。
まずは、レバーの操作。コントローラーは、上下左右ななめの8方向可能なんだけど、ななめの場合は、テクニックを要するんだ。
とくに、ロボットの形態では入れない所へ戦闘機に変形して入るときはシンドイ。入り口付近が広ければ、近づくまえに変形して高度をうまく合わせて入れるけれど、図1のような場合、ななめ右下にレバーを向けてからすぐに右にレバーを向けないと、戦闘機の先端が壁にぶつかってロボットに変形しちゃうんだ。そこの微妙かつ迅速な手さばきが、難しいんだ。
みんなコントローラーの操作をうまくやろう！
ちなみに、市販のジョイスティックでやると、ものすごくかんたんにできるんだ。コントローラーの操作がめんどーな人にはこのジョイスティックがおすすめだね。


▲テグザー変形フォーメーション（その3）

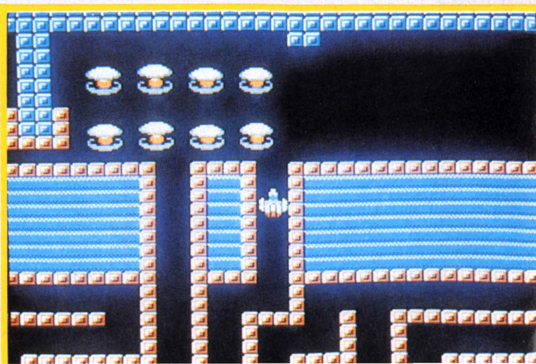

▶図1・ここでぶつかると――。

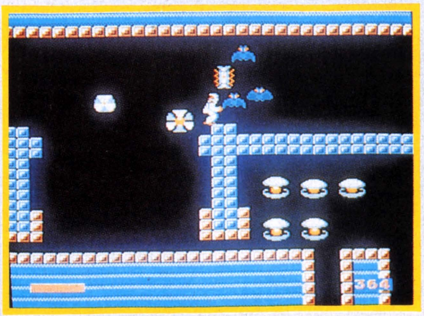

▶図2・進めずにロボットに変形しちゃう。


▼テグザー変形フォーメーション（その4）

あー、指が鳴る

とにかくパソコンで大人気の名作ゲームが、ファミコンでも楽しめるようになるんだ。あーユビが鳴る。早く、あのメロディーをみんなといっしょに聞いてみたい。
別冊では、テグザーの記事をバッチリ載せることになっている。
みんな、読んでちょーよ。


▶ここでもまたパッフィンが出てくる。


◀これはこうもり。

緊急レポートII

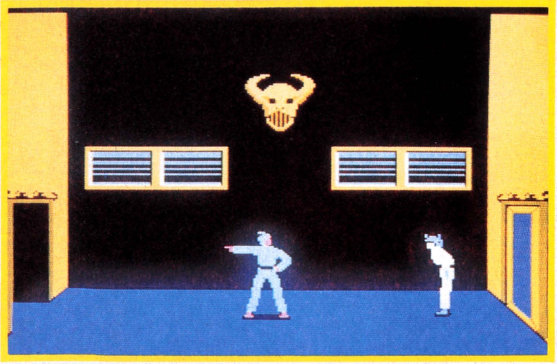
ファミリーコンピュータ

カラテカ

ソフトプロ4900円

文／渡辺瞬

アップルの名作がついにファミコンに！ こいつはエライコッチャと駆けつけた「カラテカ」師範のBEEP渡辺が、〝交叉拳〟をキミに伝授する。マリコを救え！



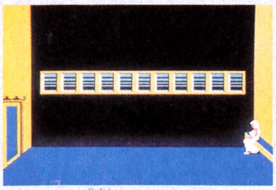
▲アクマの首領は、邪悪な紋章のある部屋から手下を差し向ける。

あの怪情報はホントだった！

やー、みんな、お元気してたかな?! 久しぶりの登場、BEEP渡辺とはオレのことだ（なんて唐突な書き出しなんだろう……）。

「カラテカがファミコンに移植される?!」という怪情報を入手したBEEP編集室が、関係当局に探りを入れたところ、この怪情報は、ぬわんとホントだったのだ。この機密漏洩（？）のためにXデーが早まったという噂の真偽は定かではないが、このXデーを待ち望んでいたBEEPERもいるんじゃないかな。

エッ、カラテカを知らないっ?! キミは毎月BEEPを買っていたのかな。この雑誌を暗誦できるまで読まなきゃ、優秀なゲーマーにはなれないぜ！ カラテカについては、6月号・7月号・9月号で紹介しているから、耳いや目にタコができている人もいるはずだネ。まったく記憶に残っていない人は、この記事をよーく読んで覚えよう。



▲独房で悲嘆にくれるプリンセス・マリコ。じつはオレの恋人なのだ。

カラテカの魅力はつきないゾ！

カラテカは、アメリカで人気大爆発中のアクションゲーム。あのロードランナーで有名なブローダーバンド社が、アップルII用に作ったものなんだ。

ストーリーは——、

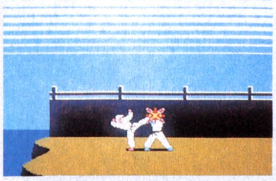
「残虐非道のアクマによって連れ去られた美少女『プリンセス・マリコ』。アクマの牙城奥深くに監禁された彼女を救出するためにアクマに挑む勇敢な若者がいた。空手の奥義を極めた彼は、単身アクマの要塞へ乗りこんでいった」

——ということだ。

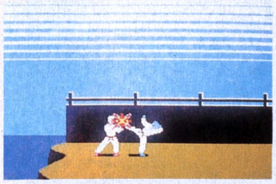
このアクションゲームには、スコアというものがないんだ。マリコを助け出すというのが目的であって、早く助けだそうが、何人アクマを倒そうが、問題じゃない。つまり、マリコを救出できなければ、最後まで行けても敗北者になってしまうわけ。結構シビアなゲームなんだヨネ。

手下を倒すと、アクマの首領が指図をして次々と新たな怪人を繰りだしてくる。この場面は、夕方5時ごろのTV番組を連想して、思わず吹き出しちゃうんだ。洋の東西を問わず、悪党の考えることって同じなんだネ。それに、アクマの手下たちをよく見ると、顔の形がちがうし、技の出し方も個性があるんだヨ。

大まかに分類すると、屋外、大広間、小部屋の3ステージで構成されている。それぞれに、大仕掛けな罠やヤマ場が設定されているんだ。そこで、各ステージの紹介をしながら、初心者のためにオレ独自の必殺拳を公開しよう。



▲アクマの先鋒は弱いので、ここで敵を熟知しておくほうがいいゾ。



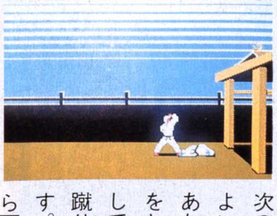
▲背後は崖だ。これ以上後ろへ下がると海へドボン！

屋外ステージ

このステージは、潮騒をバックにアクマの手下どもと闘うんだ。なんといっても、この海のさざみは心憎いほどの演出効果があり、死闘を繰りひろげようと熱く決意した心を和ませ、力の入った指を緊張から解きほぐしてくれるんだ。この潮騒は本来アップル版にはなく、ファミコン版のみにあるんだ。やっぱり、ファミコンは偉い！

このステージはカラテカの最初だから、優秀なるBEEPER諸氏なら、かんたんに攻略できるはず。敵の攻撃をもろに受けたり、崖に追いこまれて海にドボン！ なんて最低だぜ。カラテカは、ホントにシビアなんだから、自分が殺られたらそれで最期。最初から始めなきゃならなくなるぞ！

ここは練習モードみたいなものだから、気楽に何度も死んで自分の動作をしっかり把握しておいたほうがいい。むかしの諺にもあるように「敵を知るまえに自己を知れ」だ。ふつう、悪党の先鋒や次鋒は弱いと決まってるんだから、変幻自在の必殺拳で敵を倒したほうが、胸がスッキリするゾ。



◀これが要塞への入り口。もう一匹アクマが柱の陰に隠れている！

確実に手下どもを退治したい人は、次のようにするとよい。敵の蹴りがあたらない間合いをとり、敵が前進してきたら、中段蹴りを2発くらわす。敵は単純だから面白いくらいヒ

ットできる。このときのヒットポイント(ボタンを押すタイミング)は敵の足が交叉するときだ。その名も「交叉拳」。これをマスターすれば、時間はかかるが、絶対に広間まで到達できる。

屋外ステージの終わりには、要塞へ入るための玄関がある。「やったー」と喜び勇んで走って行くと、もの陰に隠れていたアクマの手下に殺られてしまうから注意！　空手家は、繊細な神経も持ち合わせていなければならないんだ。

広間ステージ

広間ステージのアクマの手下は、屋外にいた奴より少しは歯ごたえがある。でも、まだ序の口、オレなら鼻唄混じりで仕留められる。

さて、このステージで第1の問題となるのが敵との体力差だ。画面上部に表示されているのが体力インジケーター。もちろん、左側が自分、右側が敵の体力を示している。このインジケーターが点滅したら、2発以内で殺られてしまうので要注意!!　敵との体力比が、屋外では1対1だったのに、ここではよく目でみても5対3、敵のほうが圧倒的に有利なわけだ。

攻略法はかんたん。敵の体力を自分のより少なくすればいい。「交叉拳」を使って安全第一に戦闘をすすめれば、だいじょうぶ。敵のインジケーターが点滅を始めたら、「貴様の命はあと2発だ！」と、ストイックに吐きすて、一気に凫(蹴り？)をつければよいのだ。

逆に自分のほうが点滅を始めたら、一目散に後方へ逃げろ。ここで自滅すると「マリコ」を助け出せなくなることを肝に銘じておこう。ただし、扉まで下がってしまうと、逃げ場がなくなり、あっけない最期となるゾ。

このステージになると「タカ」が攻撃してくる。走っているときにタカの攻撃を受けると、1発で命を落とすことになるんだ。勢いよく走っていても、タカの鳴き声が聞こえたらファイティングポーズをとらなきゃダメ！　タカが画面上に出現したら、飛行高度を瞬時に見分けて突きか蹴りを繰り出せばよい。しかし、ヒットポイントが難しい。壁の板3枚分くらいの間合いが蹴りの目標だ。

ステージ唯一の罠「鉄柵」のクリアのしかたは自分で考えてほしい。ヒントは、アップル版の方法とはちがい、1歩前に踏み出すってことかな……。

小部屋ステージ

この小部屋をぬけると、そこには「マリコ」がいる。ただし、首領といっしょにだけどネ。ここまで来て殺られたときの精神的ショックは、とても口では言い表せないほどだ。

小部屋にいるアクマの手下は、滅茶苦茶強い。もう、手下なんて見下してはいられないほどだ。突きと蹴りのみごとなコンビネーションで攻撃してくるからたまらない。それに、不用意に前進しては来ないから「交叉拳」は使えない。もちろん、体力差も激しいから手に負えない。

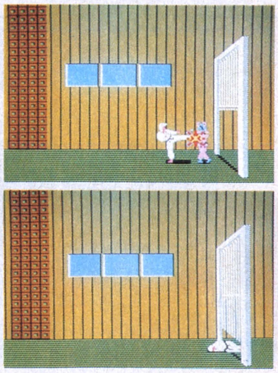
この場合は、敵の攻撃パターンを解析して、攻撃の手が緩むスキを見つけだそう。そのスキを突いて懐に入りこみ、突きの連打と蹴り一発をお見舞いするのだ。これを根気よく続ければ、なんとか戦局を打開できるはずだ。また、スウエイと蹴りのコンビネーションも相当に効果がある。

ここで、再び登場するのがあの「タカ」だ。このステージのタカは意地が悪く、波状攻撃をしかけてくる。もしかすると、アクマの手下より強いかもしれない。アップルユーザーでも、ここがクリアできなくて泣いている人もいるくらいだ。このタカ波状攻撃は練習あるのみ。タカのヒットポイントさえつかんでしまえば、かんたんなのだ。広間ステージで、対タカの練習を積めばよい。

最後の小部屋では、首領と「マリコ」が待っている。首領は言語道断の強さだ。気をひきしめて闘ってほしい。

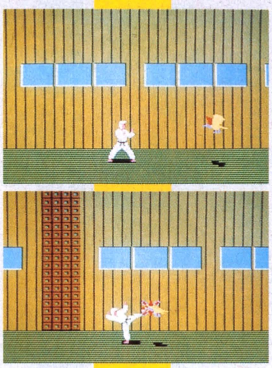
なお、アップル版カラテカでは、思わぬ伏兵として「マリコ」がいる。カラテカに出てくるキャラクターの中で一番強いのだ。まー、女の子には気をつけなきゃいかん・・・・・・・・・・・・・・という見本にもなっているんだ。つまり、男は女性の前では紳士的に振舞わねばならない……というのがアップル版でのヒント。

あと、チョッピリ残念なことに、アップル版で人気のあったイントロ部分と屋外ステージで眺められる富士山が、メモリの関係で省略されてしまっている。アップル版を持っている人がいたら、ぜひとも、それを見せてもらったほうがいいネ。

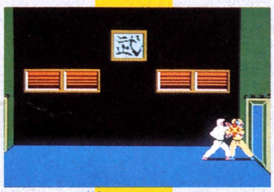


▲これが最大難関の「鉄柵」。よーく考えてから実行に移さないと、写真のようになるゾ。

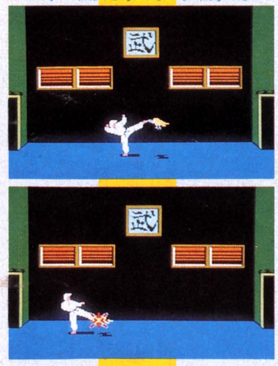
▲屋外の敵よりも手強いゾ。「交叉拳」を使えばカンタンに倒せる。



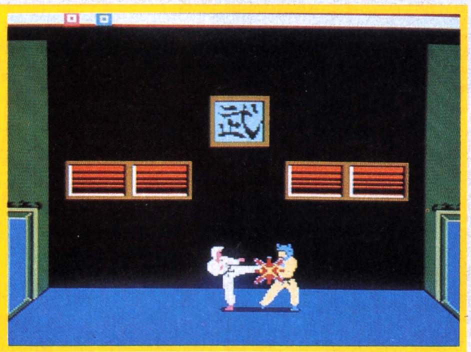
▲「タカ」だ!!　このステージで対タカ攻略法を体得しておかないと、後で泣きを見ることになるゾ。



▲これが噂の北斗百裂拳！　敵に反撃の機会を与えない必殺拳だ。

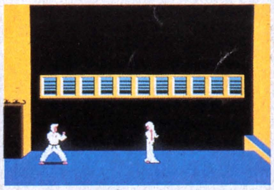


▲執拗に何度も攻めてくるタカを殺すには、冷静な判断が必要だ。

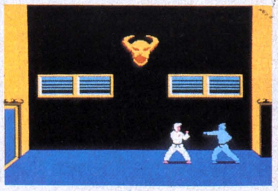


▲小部屋のアクマは強い。画面上部の体力インジケーターに注意！

▲今までの死闘がウソのような、ほのぼのとしたエンディング。



▲感動的な再会シーン。「マリコ、オレの胸に飛びこんでこい！」



▲タカの次に襲ってくるのがアクマの首領だ。焦りは死を招くゾ。

紙

特集I

ペーパーゲームで遊ぼう

今月は、BEEPからのちょっと変わった遊び方の提案。いつもはモニター越しにつきあっているコンピュータ・ゲームを、紙を使って遊んじゃおうというのだ。友達と遊んでも楽しいし、ゲームの楽しみが広がるよ。

どすこい紙相撲

人気ゲームキャラクターで遊ぼう

ふだんはモニターのなかでしか見れないキャラクターが、ゲームのワクをこえて土俵狭しと戦いをくり広げる。マリオが、ギルが、テグザーが…。キミの好きなキャラクターは果たして勝ち残れるか！

●作り方

まず、画用紙と1ミリぐらいの厚さのボール紙、15センチ四方の大きさの紙ヤスリ、8ミリ角に切った消しゴムを4つ、それにノリとハサミを用意してください。

準備ができたら、土俵作りから始めましょう。このページの土俵を絵柄(えがら)にそって切り抜きます。そして、その裏側から円形に切った紙ヤスリをはりつけます。その紙ヤスリをはった土俵を20センチ四方に切ったボール紙の中央にはってください。次に、ボール紙を裏返し、四隅から対角線をひき、中央で交わった点から、それぞれ4センチ離れた位置に、8ミリ角に切った消しゴムをはりつけます。土俵ができたら、次は力士です。キミの好きなキャラクターを力士の形にそって切り抜き、裏側から画用紙をはりつけ、中央の線で折り曲げれば、完成です。

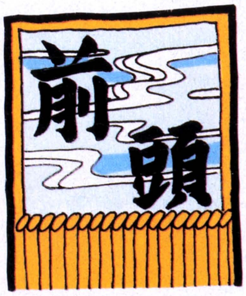
●遊び方

遊び方はかんたんです。土俵中央で好きな力士同士を組ませたら、土俵わきの左右部分を人差し指と中指でリズミカルにたたきます。力士は組んず、ほぐれつ熱戦を展開するはずです。

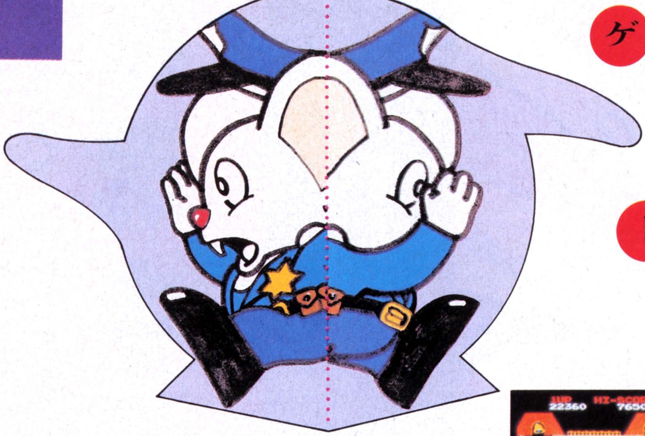
力士の形は、どれも同じ形にしてありますが、上手(うわて)や下手(したて)、足の角度などを変えると、ちがった戦いを楽しめるはずです。試してみてください。また、背中の部分を下から2センチくらい切り、上から力を加えて力士の足を開き気味にさせると、よりスムーズな取り組みが見られます。

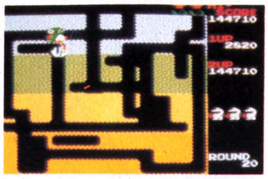
また、自分の好きなゲームキャラクターの絵をかき、独自の力士を作ってみたり、番付表を作るのもおもしろいでしょう。(ただし、力士には、上手と下手をつけておかないと、力士同士が組み合わず、相撲になりません)

※参考資料『トントン紙相撲』(誠文堂新光社刊)

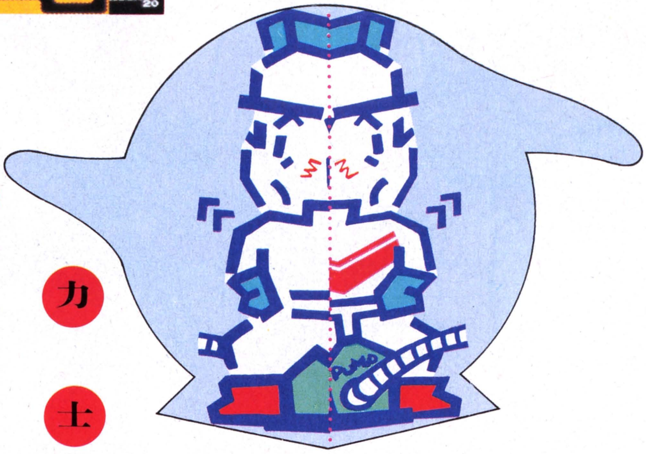


ゲーム力士のプロフィール



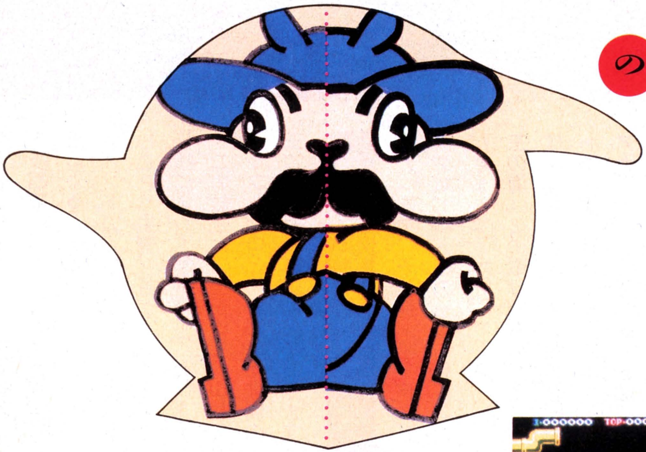


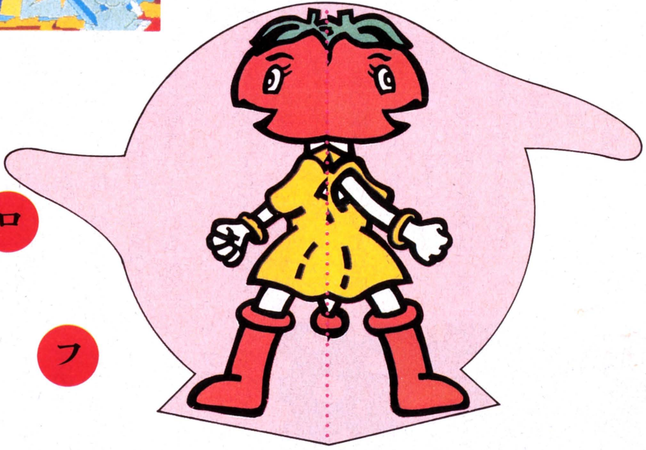
●ディグダグ（ナムコ部屋）Ⓒ㈱ナムコ
「ディグダグII」では、ドリルを使っていたくらいなので、振動には強い。紙相撲向きといえる。といっても、性格上接近戦には向かず、敵が自滅するのを待って勝つことが多い。



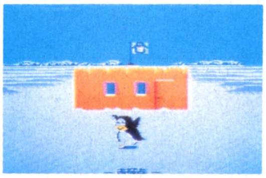
●マッピー（ナムコ部屋）Ⓒ㈱ナムコ
普段からトランポリンをやっているために、バランス感覚は抜群。しかし、そのせいでジャンプ力が退化しているというウワサもある。警察に勤務しているので、負けそうになると国家権力を持ち出すかもしれない。

●トマト姫（ハドソン部屋）
「サラダの国のトマト姫」に登場。なにしろ、名前からもわかるようにお姫さま育ちなので、格闘技には向いていない。ただし、この大会での紅一点なので、他の力士にない「なにか」を持っているかもしれない。

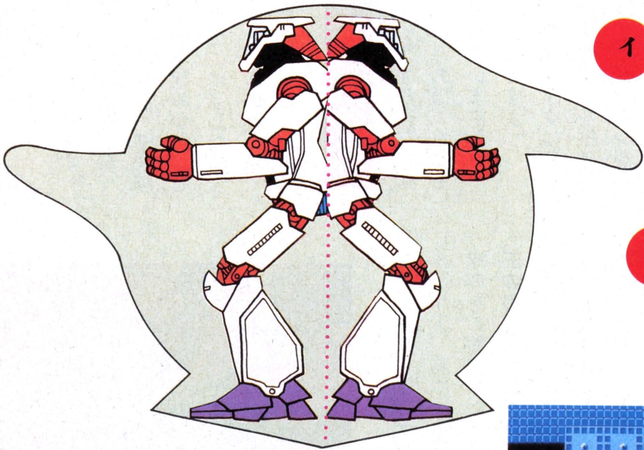


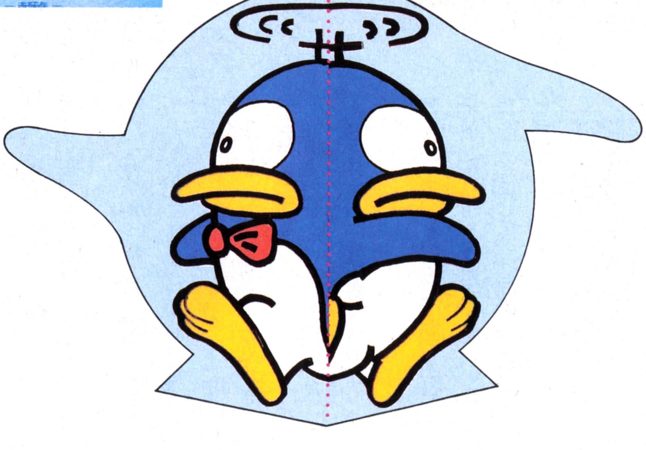


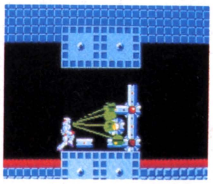
●マリオ（任天堂部屋）ⒸNintendo
ジャンプ力があり、「ぶちかまし」も得意。唯一の欠点は体が小さいことだが、あるキノコを食べると大きくなることができる（Oh! Hitbit編集者のN氏は、これを「モッコリ現象」と呼んでいる）。



●ペンギン（コナミ部屋）Ⓒ㈱コナミ
「けっきょく南極大冒険」に登場。新兵器、頭上プロペラのおかげで安定性は良い。また、「おっとっと」の訓練をしているため土俵ぎわにも強く、別名「土俵ぎわの魔術師」とも呼ばれている。







●テグザー（ゲームアーツ部屋）ⒸGAME ARTS
シールド（バリア）を張ることによって、体力の消耗を防ぐ技を持つ。この力士の座右の銘は、「土俵には金が埋まっている」で、そのため、突然土俵から隠れキャラを掘りだしたりもする。

どすこい紙相撲 実況中継編

「どすこーい　どすこい」人気ゲームキャラクターが集まって『BEEP紙相撲チャリティトーナメント』の始まりだ。優勝を狙うは、横綱クラーケンか、進境いちじるしいテグザーか。戦いの幕は切って落とされた。

アナウンサー「ここ、市ヶ谷第二国技館では、ゲームキャラクター力士による『紙相撲チャリティトーナメント』がゲーム雑誌の横綱『BEEP』主催、各ゲームメーカー後援によって開催されております。
この放送は、実況は私、山村モヘップ(12才)と、解説は元大関の王の海さんでお送りしております。王の海さん、よろしくお願いします」

王の海「よろしくお願いします」

アナ「まず、取り組み表をご覧ください。ただ今の時点で、準決勝までのすべての取り組みが終了していますが、すでに終了した試合のなかから、いくつかの迷(?)勝負をビデオで見てみましょう」

珍勝負・迷勝負が飛び出した予選・第一回戦

アナ「まず、予選第一組、ディグダグ対トマト姫の一番を見ていただきましょう」

王の海「この取り組みの見どころは、なんといっても大会の紅一点、トマト姫の戦いぶりですよ」

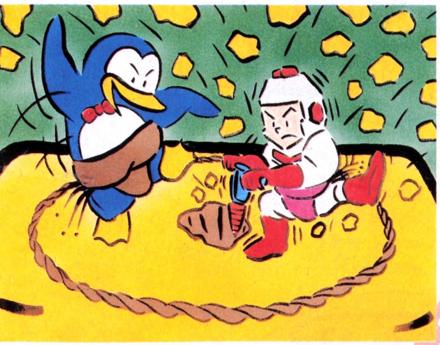
アナ「といっても、トマト姫はディグダグを怖がっているみたいですね。おっと、これは試合になっていない。ディグダグが追いかけても、トマト姫は逃げ回っていますよ。王の海さん、これはどういうわけなんでしょうか」

王の海「これはですね、つまりディグダグはトマト姫をベジタブルターゲットと勘違いしているんですよ」

アナ「なるほど、それでディグダグはトマト姫をしつこく追いかけているんですか。
結局、この取り組み、決まり手は『べじたぶる』で、ディグダグの勝ちとなっております」

アナ「さて、次の取り組みは、予選を勝ち進んだディグダグと、ペンギンの一番です」

王の海「これは、ディグダグにとっては辛い取り組みですよ。なにせ、予選の取り組みでディグダグに疲れが見えていますし、なにより、ペンギンというのは、もともと体がツルツルしていますから、つかみようがないんですよ」



アナ「ここで、ディグダグは何を思ったか、突然土俵に穴を掘り始めましたね。そこにペンギンを突き落とそうというわけでしょうか。
しかし、ペンギンが得意技の『おっとっと』を出しまして、ディグダグの目論見は失敗してしまいました」

王の海「けっきょく南極、ディグダグは自分の掘った穴に落ちてしまいましたね。文字通り『墓穴を掘った』わけです」

アナ「決まり手は『おっとっと』でペンギンの勝ちです」

アナ「さて、次はテグザー対ヴォルガード、ロボット同士の好取り組みをご覧いただきます」

王の海「これは、テグザーにしてみれば、ヴォルガードが合体する前に速攻でかたをつけたいところなんですが」

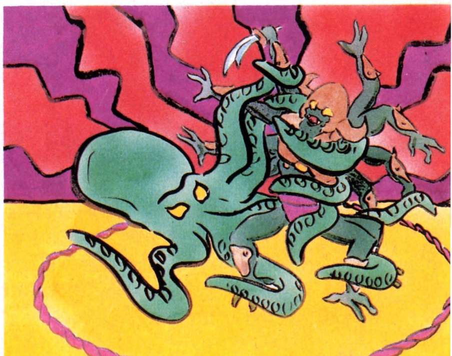
アナ「王の海さんのおっしゃるように、最初からテグザーが押しまくります」

王の海「その間、ヴォルガードは『忍』の一字を胸に秘め、エネルギーの貯蔵に励んでいるわけですよ」

アナ「そのかいあって、ヴォルガードは合体寸前まで行くわけなんですけど、結局ヴォルガードに土がつきました。決まり手は、『さきへんけい』です」

王の海「やはり、いつでも変形できるテグザーに分があったようですね」

アナ「さて、その他の1回戦の結果は、取り組み勝敗表を見ていただくことにして、2回戦の結果をビデオで見てみましょう。
2回戦最初の取り組みはペンギンとマリオの一番です。
まずマリオから仕掛けます。こ



こでペンギンは防戦一方。何かペンギンは積極性にかけるようですが、王の海さん、いかがでしょう」
王の海「これはですね、もともとペンギンは好戦的ではないからなんですよ。『けっきょく南極大冒険』でも、ペンギンは敵と戦うわけではないでしょう。反対に、マリオはたいへん好戦的で、『マリオブラザーズ』では、自分の弟まで倒しているぐらいなんですよ。その差が出たといったところですか」
アナ「決まり手は『ばとるもぉど』で、マリオが準決勝に進みました」

事実上の決勝戦ドルアーガ対クラーケン

アナ「次はドルアーガ対クラーケンの一番です。この取り組みが事実上の決勝戦と言っても差し支(つか)えがないほどの、強豪(きょうごう)同士の対戦です。ともに手の数、足の数の多さではひけをとりません」
王の海「足の数だけでいえば、クラーケンのほうが多いわけですけど、手足を合わせた数ではドルアーガのほうが多いですからね」
アナ「まずドルアーガが足払いを仕掛(しか)けるんですが、クラーケンの8本の足には通用しません。逆にからみつかれてしまいましたが、ドルアーガは『くるくる』で逃げます」
王の海「ドルアーガは8本の腕を利用して、上半身から攻めるべきですね」
アナ「ところが、タコというのは、頭が目の上にあるという奇妙な体をしているために、ドルアーガは攻めどころをつかめません。
　最後は、クラーケンがドルアーガの足を封(ふう)じたまま、上手投げで決着がつきました。決まり手は、『あしのかず』です」
アナ「そして準決勝、マリオ、テグザーの取り組みは、テグザーが得意技『すくろぉる』で勝ちました」
王の海「マリオも最近は『スーパーマリオブラザーズ』でスクロール技を使い始めたんですが、やはり8方向スクロールのテグザーのほうが強かったようですね」
アナ「また、クラーケン、ギルの対戦では、『びびり』によりクラーケンの勝ちです」
王の海「ギルは、クラーケンをローパーと間違えて、ビビってしまったようです」

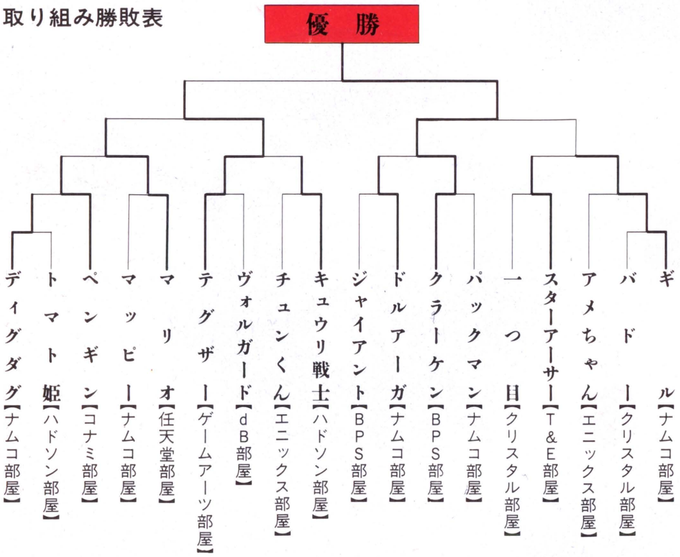
変形テグザー対スミ吹きクラーケンの決勝戦

アナ「さて、いよいよ決勝戦、テグザー対クラーケンの取り組みです。
　先に攻撃したのはテグザーです。戦闘機に変形して、クラーケンを持ち上げます」
王の海「だけど、これはちょっと無駄(むだ)ですよ。なにせクラーケンの足には吸盤(きゅうばん)がありますから、持ち上げられません」
アナ「しかし、ここでテグザーは出力全開でがんばります。おっと、クラーケンの足が持ち上がった!」
王の海「しかし、クラーケンには必殺技が……」
アナ「おーっと、クラーケンがスミを吹いた! テグザーの動きがぎこちなくなっていく。落ちた! テグザーが地面につきました。クラーケンの勝ちです」
王の海「これがクラーケンの必殺技『すみふき』です。テグザーはロボットだから、機械内部が壊れてしまったんでしょう」
アナ「なにはともあれ、この『紙相撲チャリティトーナメント』は、BPS部屋のクラーケン関の優勝で幕を閉じました。
　それでは、放送時間もなくなってまいりましたので、ここ市ヶ谷第二国技館からお別れしたいと思います。王の海さん、どうもありがとうございました」
王の海「いえ、こちらこそ」
アナ「それではごきげんよう、さようなら」

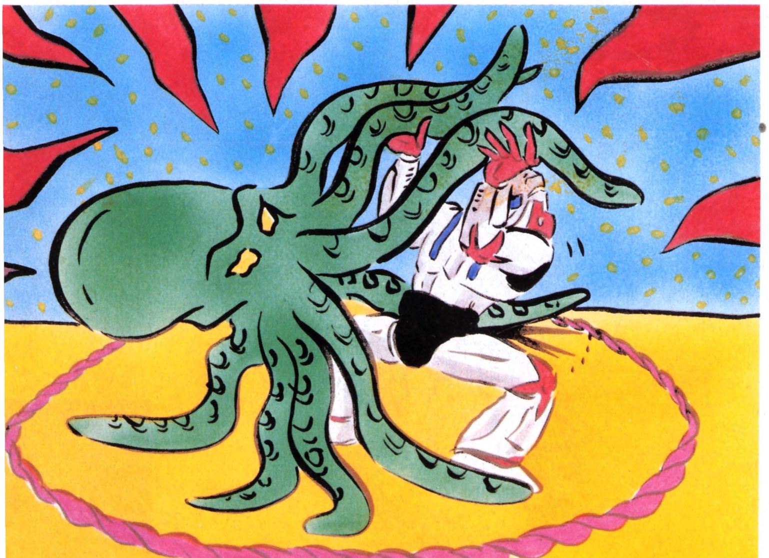
取り組み表

	東		西
予選	ディグダグ●ナムコ	べじたぶる	トマト姫●ハドソン
	バドー●クリスタル	えくすかりば	ギル●ナムコ
第1回戦	ディグダグ●ナムコ	おっとっと	ペンギン●コナミ
	マッピー●ナムコ	はちほうこう	マリオ●任天堂
	テグザー●ゲームアーツ	さきへんけい	ヴォルガード●dB
	チュンくん●エニックス	すききらい	キュウリ戦士●ハドソン
	ジャイアント●BPS	くるくる	ドルアーガ●ナムコ
	クラーケン●BPS	いきなり	パックマン●ナムコ
	一つ目●クリスタル	めつぶし	スターアーサー●T&E
	アメちゃん●エニックス	すらいむぎり	ギル●ナムコ
第2回戦	ペンギン●コナミ	ばとるもぉど	マリオ●任天堂
	テグザー●ゲームアーツ	ばりやぁ	キュウリ戦士●ハドソン
	ドルアーガ●ナムコ	あしのかず	クラーケン●BPS
	スターアーサー●T&E	かしこさ	ギル●ナムコ
準決勝	マリオ●任天堂	すくろぉる	テグザー●ゲームアーツ
	クラーケン●BPS	びびり	ギル●ナムコ
優勝決定戦	テグザー●ゲームアーツ	すみふき	クラーケン●BPS

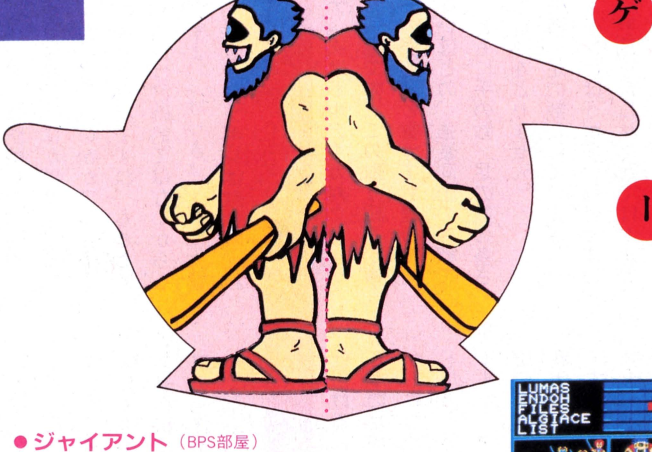
取り組み勝敗表

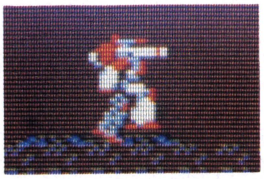


注）この大会はまったくのシャレですので、各ゲームキャラクターの勝敗は、ゲーム自体の優劣(ゆうれつ)とはまったく関係ありません。

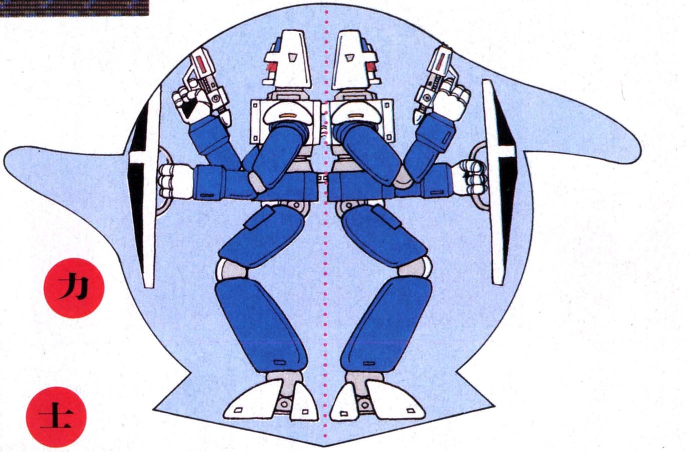


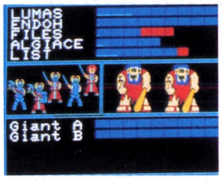
ゲーム力士のプロフィール



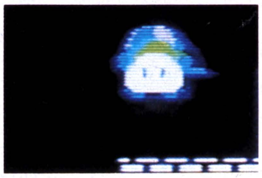


●ヴォルガード（dB部屋）ⒸdB soft
序盤戦では敵を攻撃せずに、じっとガマンしているが、時間とともに分身の術を使い始め、最後にはほとんど無敵の状態になる。無敵の状態になれば、どんなに巨大な敵と戦っても勝てる。しかし、速攻には弱い。

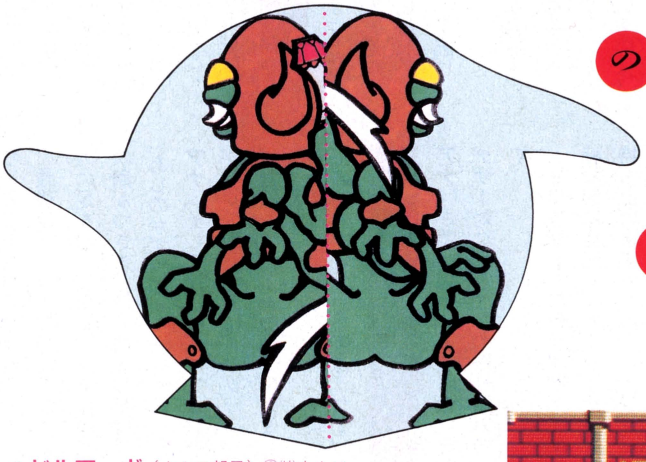


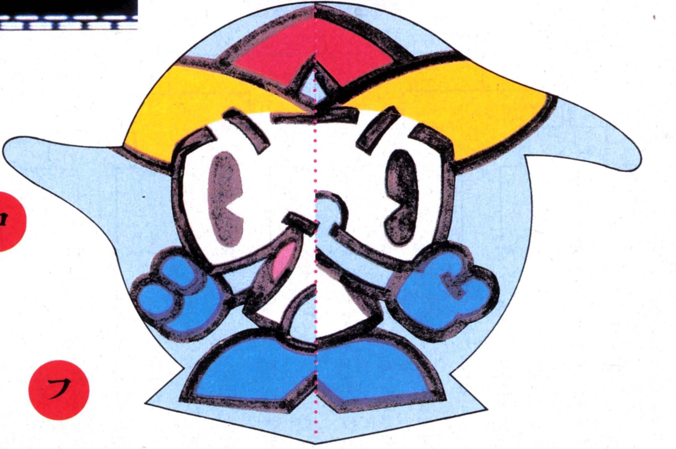


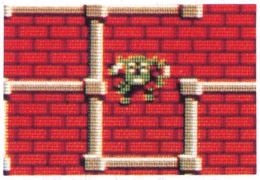
●ジャイアント（BPS部屋）
「ブラックオニキス」の怪物。ただでかいだけで頭は弱く、頭脳的戦略にもろい。アンドレ・ザ・ジャイアントの親戚だというウワサもあり、プロレスに転向したほうがいいのではないか？



●チュンくん（エニックス部屋）Ⓒchun soft
ポパイがほうれん草を食べるとパワーアップするように、チュンくんはお菓子を食べるとパワーアップする。とくにキャンディが大好物。ただし、好き嫌いが多いのが欠点。野菜も食べなきゃ、だちかんぞ（？）。

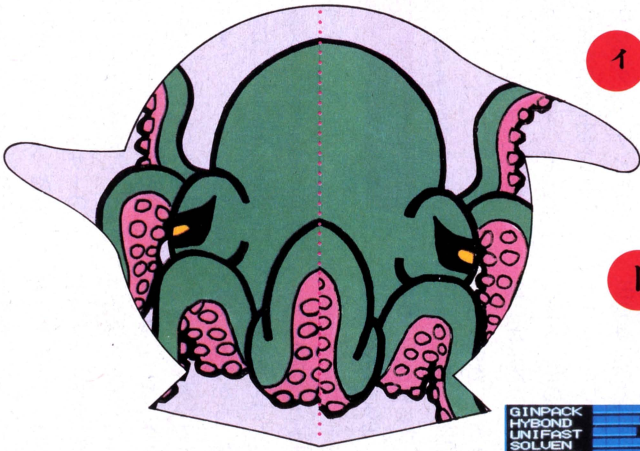


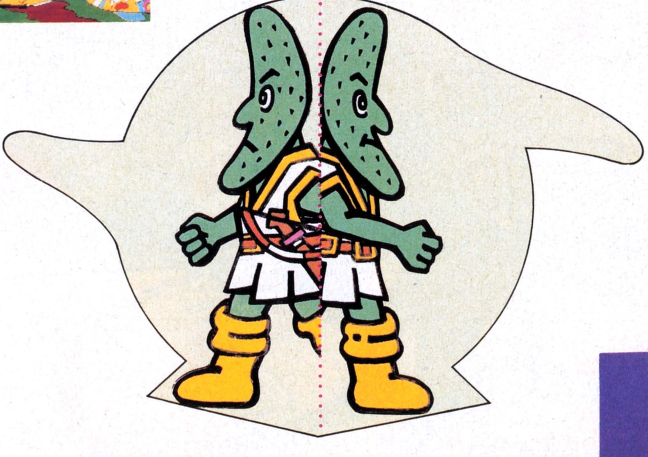


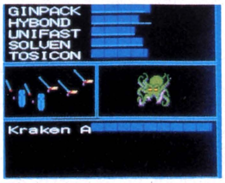


●ドルアーガ（ナムコ部屋）Ⓒ㈱ナムコ
足が４本もあるために安定性は良く、敵も足払いがしにくい。また、手が８本もあるため、まわしを取りながら張り手をし、さらに敵のワキの下をくすぐることができる。本大会の優勝候補といえる。

●キュウリ戦士（ハドソン部屋）
「サラダの国のトマト姫」の主人公。やたら顔が長いので、敵を圧倒することは間違いないが、バランスの点では難がある。相撲には顔をひねる技があるが、それをやられると、てこの原理ですぐに負けてしまう。

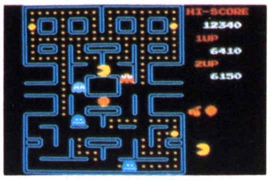




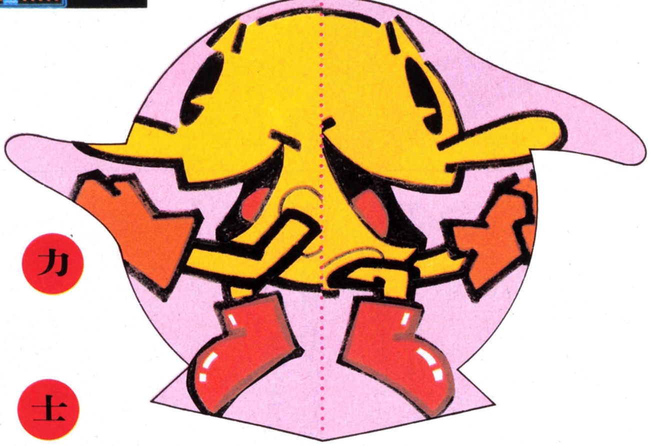


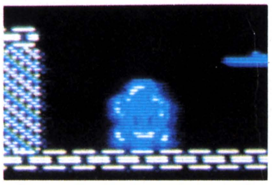
●クラーケン（BPS部屋）
「ブラックオニキス」の怪物。なにしろ重心が低く、足が８本あり、そのうえ吸盤まであるので、安定性は最高。迷路の中で突然出現することからもわかるように、敵を不意打ちするのが得意。

ゲーム力士のプロフィール



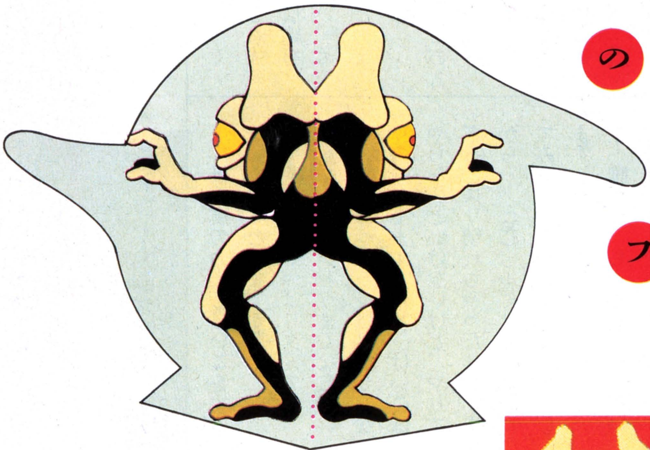
●パックマン（ナムコ部屋）Ⓒ㈱ナムコ
パワーエサさえ食べれば無敵なのだが、土俵の上での実力は未知。得意技は、敵の頭上に乗る技と、敵を逆方向から押す技。敵を逆方向から押して寄り切ると、ごくたまに透明になったり、ワープしたりする。

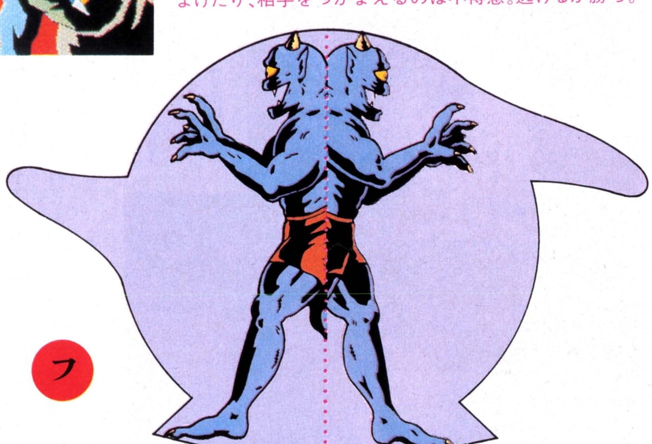




●アメちゃん（エニックス部屋）Ⓒchun soft
体の99%が水分でできているため、変形自在で敵の攻撃によるダメージを受けにくい。しかし、砂地では水分を吸収されてしまうので、土俵の上では実力を発揮しにくいと思われる。

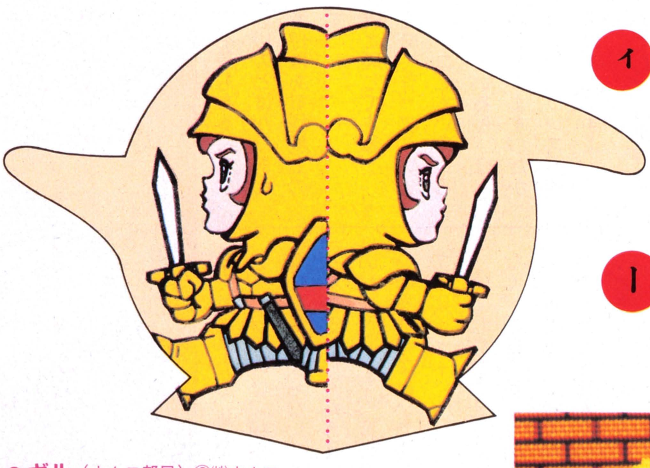
●一つ目（クリスタル部屋）Ⓒクリスタルソフト㈱
「夢幻の心臓」の怪物。得意技は「ガンツケ」。そのギョロ目でにらみつけ、相手がすくんだところをいっきに寄りきってしまう。攻撃力は大きいが、相手の攻撃をよけたり、相手をつかまえるのは不得意。逃げるが勝ち。

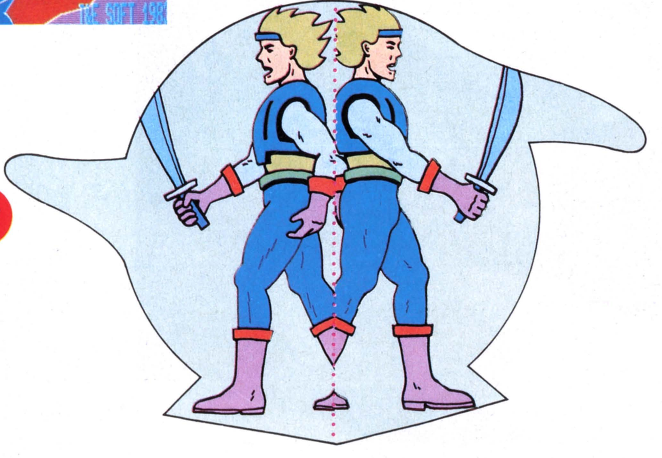


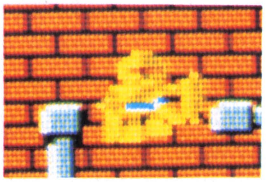


●バドー（クリスタル部屋）Ⓒクリスタルソフト㈱
「夢幻の心臓」の最強の怪物。こいつを倒せないと、ゲームは終わらない。すべての魔法を使いこなし、相手の攻撃をよける力にすぐれている。しかし、倒しても給金・昇進は望めないので、いまいち人気薄。

●スターアーサー（T&E部屋）
昔、砂漠をさ迷った経験があるため、極限状況には強い。また、刑務所に投獄されていたこともあり、かなり屈折した性格を持っている。なお、理由は不明だが、試合前に土俵の隅ずみまで叩いて調べる癖がある。



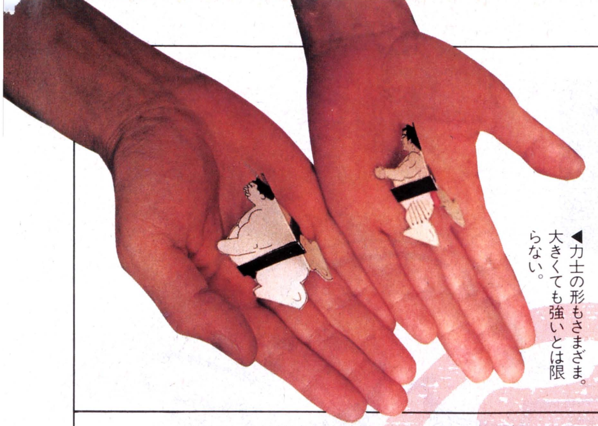




●ギル（ナムコ部屋）Ⓒ㈱ナムコ
昔は弱かったのだが、地道な稽古のカイあって、今では立派なゴールドナイト。自分が攻撃している最中に敵が攻撃してくると、つい癖で右を向いてしまうのが欠点。また、ガントレットのおかげで張り手が素早い。

ひいきの力士を作り上げていくのが紙相撲の面白さですね。

日本紙相撲協会会長 **徳川義幸**



▲力士の形もさまざま。大きくても強いとは限らない。

昭和29年に始めて今年で68場所ですね。

――紙相撲を始められたのはいつごろですか？

「私が中学2年頃ですから、30年ぐらい前になりますか。当時は、男の子の遊びといえば、外では西部劇ゴッコ、チャンバラゴッコ、相撲などをしていました。わたしは、ものを作るのが好きでしたので、家のなかで工作などをやっていたんです。

最初は、左右対称の力士の形を作ってやっていたのですが、相撲の内容が単純で、すぐあきちゃったんです。次には大きめに、より力士らしいのを描いて、横綱・羽黒山とか照国とか本物のシコ名をつけて、番付表も作りました。でも、紙相撲の羽黒山が必ずしも強いとは限らない。しかし、横綱を前頭にするわけにもいかない。そこで、シコ名も自分で考えた力士を作りました。

それと、相撲の動きがもっとおもしろくならないかといろいろ考えた結果、手をたがいちがいにしたんです。すると、相撲内容がずっとよくなってすっかり熱中しました。それが昭和29年の1月ごろで、以来これまで68回の本場所が続いています。年平均、2、3場所というところですか。出世がおそいかわりに力士のほうも長持ちしています（笑）」

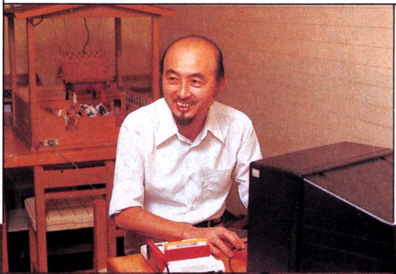
――会員の方は、現在何人ぐらいいらっしゃるんですか？

「番付にのってる力士をもっているメンバー、つまり親方は現在24人おります」

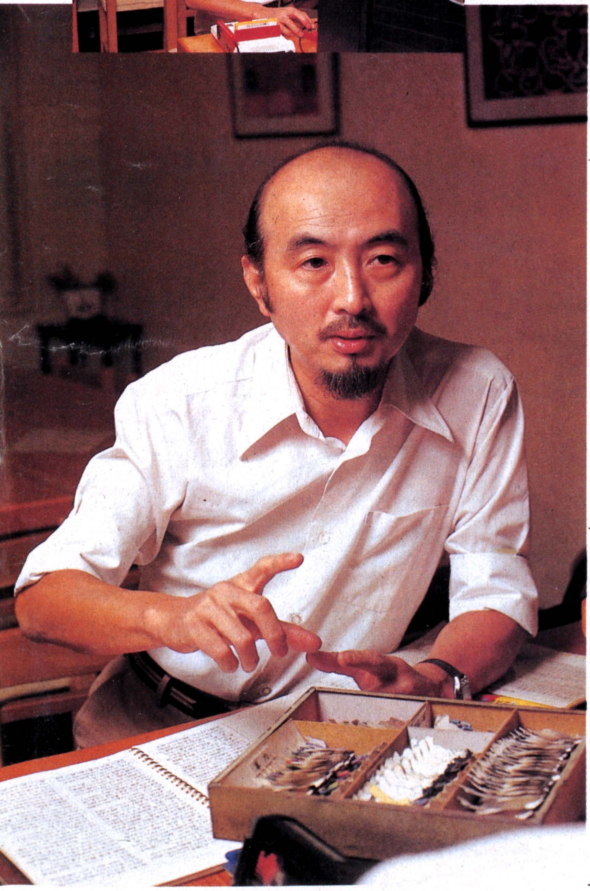
強い力士を作ることより、雰囲気作りを大切に。

――力士の強さというのは、作り方に左右されるわけですか？

「最初の形で、ある程度は強さが決まるというのはありますね。それと親方の熱心さがものをいいます（笑）。日頃のけいこやくふうがないとね……」



▼紙相撲歴30数年という徳川さん。紙相撲を愛する気持ちも人一倍強い。



▲「ファミコンもいいけど、やっぱり紙相撲だね」

――紙相撲の力士もけいこをすると強くなるわけですか？

「できたてはやっぱりダメです。番数をふまないとうまくならないし、やはりベテランはベテランなりの味がでます。ただ、けいこはやらないといけないけど、やりすぎるとスリ切れちゃったりしますから……（笑）。1ミリぐらい削ってみると、グンとよくなったりしますしね」

――確かに、ちょっとしたちがいで、ずいぶん変わりますね。

「上手とか下手の位置、頭の形、足の角度などで微妙にちがいます。大きな、お腹の出たのが強いとも限りませんしね。一応寸法は決まっていますが、それでもいろいろな形の力士ができます。また、対戦相手との運、不運もあるんですよね。相性のいいのとばかりあたっていると、番付はある程度上のほうへいきますしね」

――人間の相撲と同じですね。

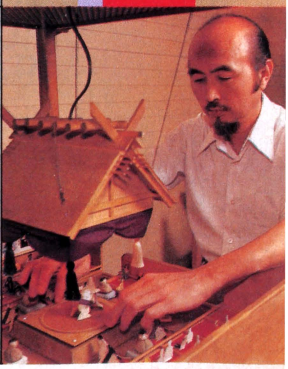
「そうです。自分で作って、力士の顔も描いて、シコ名もいろいろ考えてつけたりしていると、ほんとうに愛着がわいてきます。だから場所のときは、アナウンスも解説もちゃんとつけるんですよ」

遊び方はいくらでもありますよ。

――紙相撲で遊ぶときには、どういうことに気をつけたらよいでしょうか？

「ひとつには、全体のバランスをたいせつにして力士を作ることです。丸すぎたり、細長すぎたり、形のイビツなのは、相撲の形にならないからつまらないですよ。その基本の形を守ったうえで、太ったのや、やせたもの、背の高いのや低いのを作ってけいこさせるといいですよ。

あとは強い力士を作るだけじゃなく、相撲で遊ぶというか、雰囲気を楽しむことですね。3人ぐらいで、力士を10人ぐらい作って遊ぶとちょうどいいんです。アナウンス役と解説者、あと手の動きのいい人が進行役になるといい。国技館や、ハタ・ノボリなんかも凝って作れるし、引退した名横綱、名大関の一代記を書いたりもしています。遊ぶ要素はいくらでもありますよ」



ボードゲームで楽しむ ドルアーガの塔

文・秋本あき

©㈱ナムコ

ビデオ・ファミコンゲームで大人気の「ドルアーガの塔」がボードゲームで登場した。われらがヒーロー・ギルは、手にしっかり重いメタルフィギュアとなり、ボード上を恋人カイ救出めざして進んでいくのだ。コンピュータ・ゲームとちがい、ボードゲームは、モンスターだけが敵ではない。いっしょにプレイする友達との駆け引きが重要になってくる。だし抜いたり、足を引っぱったり……、思わずゲームも過熱してくる。さぁ、キミは、だれよりも早く、捕らわれのカイの部屋にたどり着くことができるか！

ボード版ドルアーガの塔への招待

ゲームを始めるまで

ボードゲームの遊び方を知らない人も多いと思うので、まずは、ゲームの準備をしながら、ルールの説明をしていこう。

ボード版「ドルアーガの塔」の箱を開けると、なかにはいろいろな物が入っている。まず、このなかから両面カラー印刷された6枚のボードを取り出す。並べ方は自由だが、それぞれのボードの角の黒い部分、（ここが各階の出入り口になる）が隣り合うように並べる。6枚のボードのうち1枚は6階専用、他の5枚は何階に使ってもよい。両面に印刷されているので、その組み合わせは、100通りくらいはあるはずだ。ボードの配置さえ変えれば、同じゲームでもちがった感じで遊べる。ゲームは、1階から順に6階まで進んでいき、先にカイの部屋に入った者が勝ちとなるのだ。

各ボードの角に、道順を考えながら、ドアチップ（INとOUT）をそれぞれ置いていく。そのボードのわきに、78枚のモンスターカードと、72枚のトレジャー（宝物）カードを、各フロアごとに分け、カイカード（5階の入り口で引く）といっしょに置く。

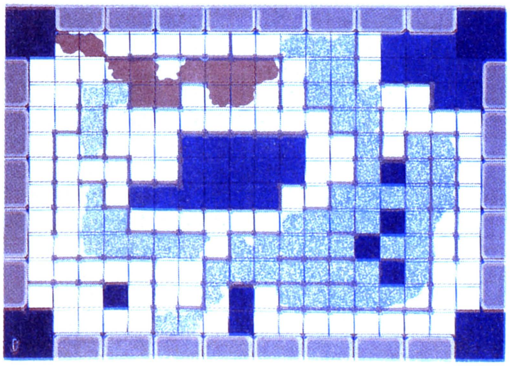
これで、いちおうゲームを始めるまでの準備はできたわけだ。

ゲームは、2～4人まで遊べるので、メンバー分のギルのメタルフィギュアとギルカード・カギチップを用意しよう。ギルの持っている盾の色によって、自分のギルを決めよう。カギチップは、各人が取りやすい位置に各階に1枚ずつ置いておく（といっても、他人のカギを取ってもいいので、置く場所は微妙な問題をはらんでくる）。

さて次は、ギルカードに攻撃力と移動力と体力を記入する。

攻撃力というのは、モンスターと対決するときに重要な力で、自分の攻撃力に2つのサイコロを振った合計を足した数が、モンスターの攻撃力と同じか、それ以上ならば勝ちとなる基礎的な力だ。

決め方はとてもかんたん。サイコロを2個振って、出た目を2で



◀ボード　四隅の黒い部分が出入り口。青が水たまり、緑が砂地、茶が暗闇だ。

▲ボード版「ドルアーガの塔」（定価3600円）

割る。その数に6を足せばよいのだ。

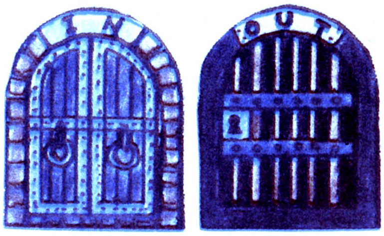
例・サイコロの目が3と4、たすと7。これを2で割ると4(すべて切り上げ方式)。6をたして10。これが攻撃力というわけだ。

移動力は、1回にギルが進める最大値だ。決め方は、16から攻撃力を引くと決まる。

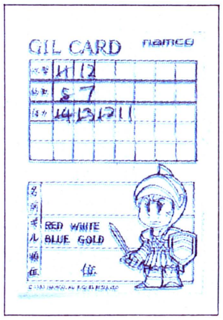
例・さきほどの攻撃力10の場合は、16から10を引いて6となる。

つまり、ギルの能力は、攻撃力が大きいと、移動力が小さく、逆に攻撃力が小さいと、移動力が大きくなる、というようにバランスがとれるようになっている。平均的なギルの力は、攻撃力10、移動力6といったところだろう。

最後に体力だが、これは全員14と決まっている。この体力は、モンスターとの戦いで負けると、1~2減り、0になったらゲームオーバー。



▲出入り口チップ(写真はダミー版。実物はもっときれいだよ)。
◀カギチップ(これもダミー版)。



▲ギルカード。まず最初に、攻撃力、移動力、体力を書きこむ。

ゲームの進め方・戦い方

さあ、準備が整ったら、ゲームスタートだ。

ギルの動く順番は、ジャンケンで決めるのもいいかもしれないが、ここは攻撃力の弱い人から始めるのがいいだろう。

ギルの移動は、サイコロを振るのではなく、自分の移動力のなかで好きな位置で止まっていい。通路は1コマ動くのに1移動力。砂地・水たまり・暗闇(くらやみ)は1コマ動くのに2移動力いるのだ。

移動のしかたは、タテ・ヨコ・斜めと自由に動けるが、斜めに動いても1コマ分の移動力だから、これをなるべくうまく使うようにしよう。ちなみに、壁はふつう通り抜けられない(どうすれば通れるかは知ってるね)。

立ち止まったら、モンスターとの戦いだ。ギルのいる階のモンスターカードを1枚とり、そのモンスターと戦う。

戦い方は、攻撃力のところでもふれたが、サイコロを2個振る。その合計に自分の攻撃力を加えた値が、モンスターの攻撃力と同じか、それ以上ならばギルの勝ち。以下ならギルの負けで、体力が1減ってしまうのだ。

例・ギルの攻撃力が10、モンスターの攻撃力が16の場合。

サイコロの目が6以上→勝ち

〃 5以下→負け

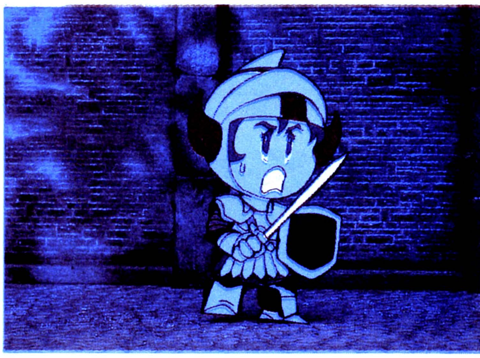
となる。

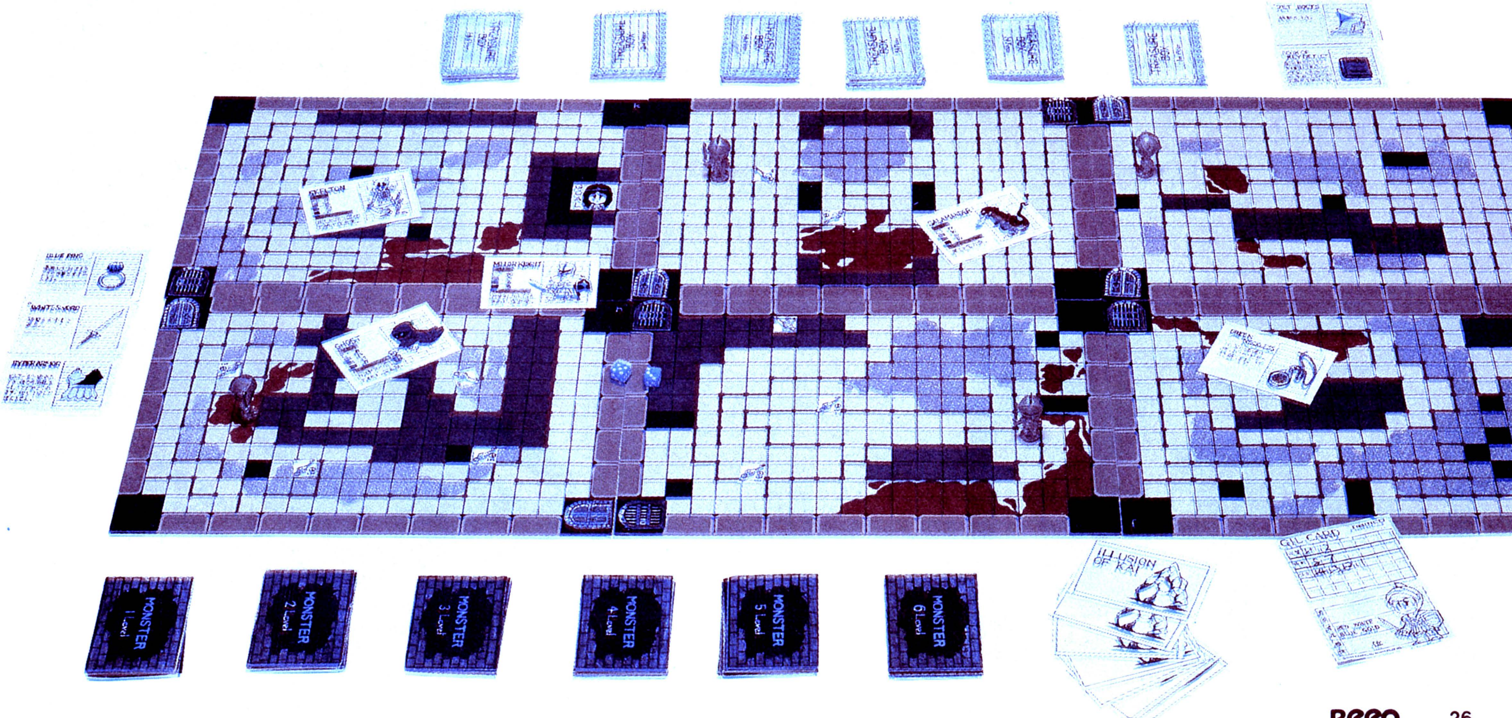
モンスターは、ギルの立っている場所(通路・水たまり・砂地・暗闇)によって、攻撃力が変わるから注意しよう。ちなみに、たいていのモンスターは砂地での攻撃力が弱いので、砂地で戦うといいだろう(とくに、5、6階では有効だ)。

宝物は、モンスターと戦って、モンスターカードに書いてある条件を満たせば手に入る。ふつうは、モンスターに勝てば手に入るが、なかには負けると手に入ったりする(つまり、体力は減って)場合もある。

また、宝物のなかには毒薬(体力が減る)もあるから、注意したほうがいいだろう。

カギをとれば、次の階に進めるのはビデオ・ファミコン版と同じだ。





罵声飛びかう実況中継編

さて、ゲームがどのように展開されるか、実際にゲームをやりながら解説してみよう。

参加メンバーは、〝BEEPのゴールドフィンガー〟TAKEちゃん、鬼の締め切り魔・Kさん、そして、ナムコ大好きライター・芋吉と〝ボードゲームなら任せなさい〟のボクの4名だ。

サイコロを振った結果、仲のいい(?)4人は、攻撃力・移動力が全員同じ。おたがいに相手を困らせようと、カギをとんでもない所に置いて、罵声を浴びせながらのスタートだ。

1階

1階では、自分の順番を考えながら、取りに行くカギを決めて歩こう。

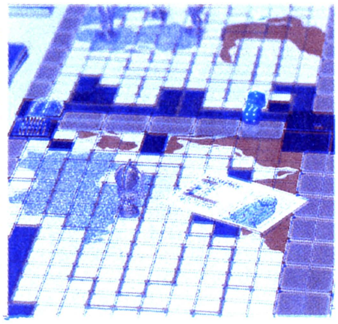
1階のモンスターは、攻撃力が14〜18くらいなので、サイコロを2つ振り4〜8以上だせば勝てる。しかし、どういうわけかTAKEちゃんはコロコロ負けてしまうのだ。たまに勝っても、手に入る宝物はウイングブーツ(移動力が2つ増える)ばかり。同じ宝物は持てないので、宝物は増えないわ、体力は減るわ、で散々。みんなから「スーパージェットTAKEちゃん」というニックネームをもらう始末。

ボクは、カギのある場所に着く前に、チャイム(1回だけ、カギをとらずに上の階へ進める)を手に入れたため、すぐに2階へ。芋吉とKさんは、マトック(壁を壊せる)を手に入れ、近道をしながら2階に着いた。

2階

2階に一番乗りしたボクは、一番近くのカギを拾った。さらにウイングブーツ、攻撃力が1増えるホワイトソード、2階と3階だけで使えるシルバーマトックを手に入れ、無敵かに見えた。しかし、芋吉とKさんがマトックを使って、近道をしながら追いついてくる。

TAKEちゃんは、足は速いものの、マトックがないので、取りやすい位置のカギはみんな取られ、おまけにモンスターとの戦いに敗れ、死亡寸前。



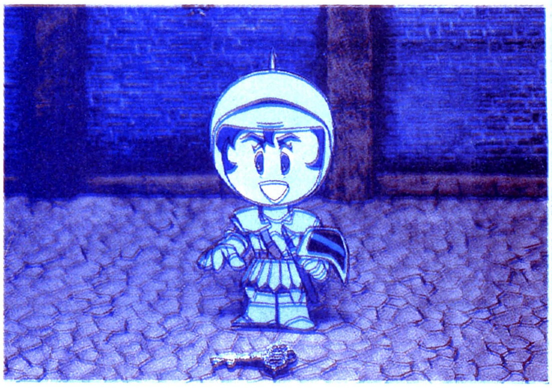
▶「おーい、待ってくれよ」おいてきぼりをくってしまったスーパージェットTAKE。

3階

早々に3階に入ったボクは、楽に4階にも行けたが、宝物が3つしかない(7つまで持てる)ため、この階の砂地(砂地は通路よりモンスターが弱い)で宝かせぎをすることにした。

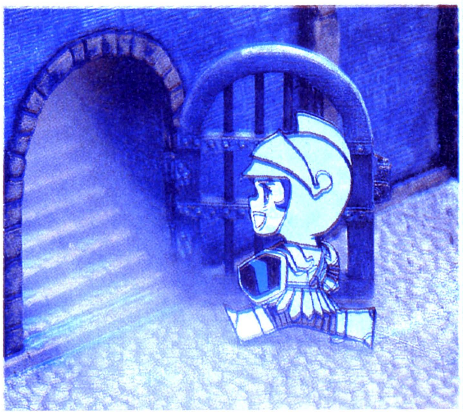
しかし、この階あたりから、負けると宝出現、ネックレスを持っていれば宝出現という具合に、変な条件でしか宝が出せないのだ。芋吉も、ボクをマネて宝かせぎを始めた。

Kさんはこの間、運よく宝を多数手に入れ、前の2人を抜かし、トップに立ったのだ。しかし、ボクと芋吉が「カギを確保できる本」を手に入れたことに気づかなかったのが災いの始まり。あとで歯ぎしりすることになるのだ。



4階

この階が勝敗を決める重要な階といっていいだろう。宝物のなかでも重要なゴールドマトック、レッドリング、クリスタルロッドが手に入るのだ。その代わり、モンスターの攻撃力も17〜22と強く、



フロア別モンスター＆宝箱カード一覧

	宝物		モンスター
1階	チャイム ウイングブーツ ガントレット マトック キャンドル 力の薬 治療の薬	カギなしでもドアが通れる 移動力＋2 対スライム用 カベこわし(1F、2F) 暗闇で有利 攻撃力up 体力up	ブラックスライム ブラックナイト ソーサラー バンパイア ダブルヘッド
2階	ホワイトソード ウイングブーツ シルバーマトック レッドラインシールド グリーンネックレス	攻撃力＋1 移動力＋2 カベこわし(2F、3F) 対魔法使い用 宝を出しやすくする	グリーンスライム ブルーナイト メイジ バット スネイク
3階	カギ発見の本 バランス ハイパーシールド ドラゴンスレイヤー 治療の薬 シビレ薬	カギ確保 砂地で有利 対魔法使い、スライム 攻撃力＋2 体力up 攻撃力down	レッドスライム ミラーナイト ゴースト スケルトン サラマンダー
4階	ゴールドマトック エネルギーの薬 力の薬 バランス 毒薬 ハイパーヘルメット クリスタルロッド レッドリング レッドネックレス	カベこわし(戦いに負けるまで) 体力up 攻撃力up 何かに＋2 体力down 対ナイト用 攻撃力＋3 先行するギルを引き戻す 宝を出やすくする	ブルースライム リザードマン ドルイド ゴブリン クォックス
5階	バイブル バランス クリスタルロッド エクスカリバー エネルギーの薬 毒薬 ハイパーヘルメット ブルーネックレス	暗闇で有利 砂・水たまりで有利 攻撃力＋4 攻撃力＋4 体力up 体力down 対ナイト用 宝を出やすくする	ダークグリーンスライム レッドナイト マジシャン オーク シルバードラゴン
6階	バイブル バランス ハイパーアーマー ブルーリング 体力の薬 毒薬 空箱 イシター	対ドルアーガ用 砂・水たまりで有利 対ドルアーガ用 通路で有利 体力up 体力down 空 体力up	ダークイエロースライム ハイパーナイト ローパー ブラックドラゴン ドルアーガ

体力も10ぐらいに減っているので、負け続ける者も出てくる。

3階でトップに立ったKさんは、この階でも、ネックレスを持っていたので、宝を順調に集め、必殺のゴールドマトックまで手に入れた。

しかし、ボクと芋吉が4階の取りやすいカギを確保してしまったので、遠回りすることになってしまった。Kさんは、2階で手に入れたチャイムを使えば、カギを取らずに上の階に行けたが、5階で使うため温存したのだ。

一方、芋吉は恐怖のワープホールカードを引き、後ろのTAKEちゃんの位置まで引き戻されたうえ、宝物を一つなくしてしまったのだ。アーア。

▲Kさんのとろうとしたカギを、「カギ確保のカード」で確保してしまった。泣きくずれるKさん。

5階

さて、一発逆転のカイカードを引く場所だ。

Kさんのカードは、6階のモンスターを2匹倒すこと。ボクとTAKEちゃんは、体力が4以下でないとカイの部屋に入れない。芋吉は、宝物を7つ持つことだ。

もちろん、カードの内容は、カイの部屋に入るまで他の人間に見せてはならない。

Kさんは、チャイムとゴールドマトックを使い、グングン6階に向かって突き進むが、あわや出口という所で、ボクが必殺のレッドリングでボクのいる所まで引き戻してしまったのだ。泣きくずれるKさん。

ここで芋吉が、クリスタルロッドを2本持ち、「ビデオ版のドルアーガでも、クリスタルロッドは何本も持てる。ボード版でも同じはずだ」と言い出した。しかし、同じ宝は2つ持てないという他3者の強硬な反対により、芋吉の野望はついえ去った。

▲5階の入り口でついにダンゴ状態になった4人。行く手にはワープホールはあるは、レッドリングはあるは。

▲5階の入り口でひくカイカード。カードの内容で、その後の動きが変わってくる。

6階

6階まで来ると、各人のカイカードの内容により、それぞれの動きが変わってくる。

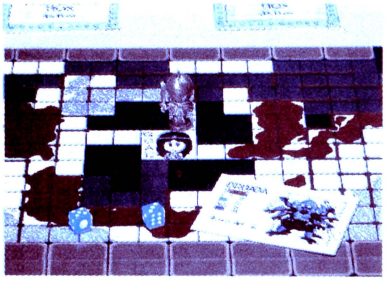
ボクとKさんは、カイに向かって突き進み、芋吉とTAKEちゃんは宝を集めに5階に戻った。

Kさんは、カイカードにしたがって、モンスターを2匹倒そうとするが、6階のモンスターはさすがに強い。攻撃力24～25のモンスターが続々と出てくるのだ。このあたりでは、体力も10くらいに落ちているので、2つのサイコロを振った最大数12でも勝てない。連戦連敗のうえ、ワープホールカードを引き、5階の芋吉のところまで戻されたKさんは戦意喪失。

ボクはなんとかカイの部屋の隣まで進み、モンスターと戦って体力を落とそうとしたが、ワープホールカードを引き、再び5階へ。

TAKEちゃんと芋吉は、5階でゴールドマトックを手に入れ、カイの部屋まで近道しようとしたが、なんとKさんのゴールドマトックは〝4階の宝〟だったのだ。

注・ちなみにKさんは、モンスターに一度でも負けるとゴールドマトックを手離さなければならないのを知らず、他の3者からヒンシュクを買ったのを付記しておこう。



▲カイカードで「体力4以下」をひいたボクは、カイの部屋の横でモンスターと戦い、いつでも飛び込み態勢。

最初に、Kさんがドルアーガとの戦いで倒れ、続いて瀕死のTAKEちゃんが戦死した。

ところが、ひとり沈黙を守っていた芋吉がよみがえった。

「やったー！　宝を7つ集めたぞ」

フェニックス・芋吉は、あとはカイの部屋まで行くだけとなった。

しかし、芋吉の快進撃もここまで。夜11時すぎ、芋吉も死んだ。

最後に残ったボクは、カイ救出をあきらめ、6階の入り口で店を出してしまったのだ。

結局、カイはだれにも助けられませんでした。めでたし(?)、めでたし(?)　(所要時間2時間30分)

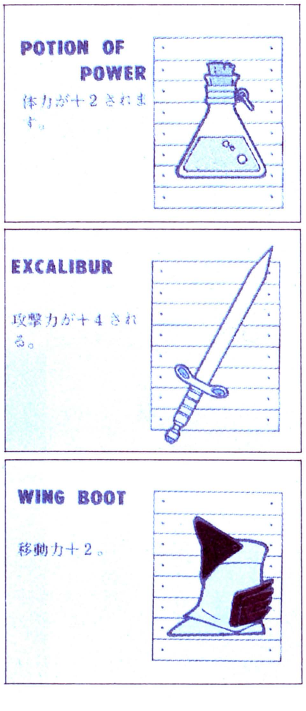
市ヶ谷ステーションにて

戦いを終えたボクと芋吉は、終電を待ちながら、ルールについて話してみた。

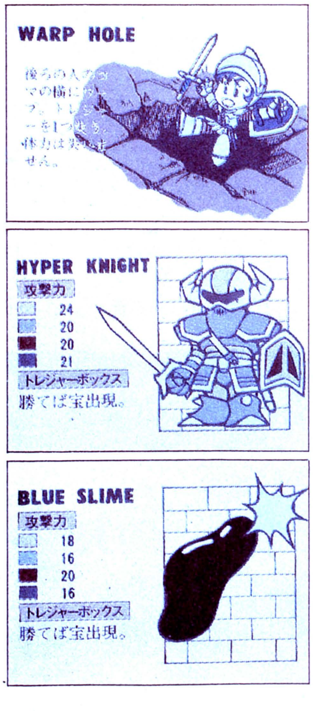
(秋)「たとえば、いろいろなローカル・ルールで楽しむこともできるね。〝ヴィル・オ・ウィスプルール〟なんていって、モンスターカードがひと回りしたら、その階にウィスプを出し、通路を動き回らせるようにしたらどうだろう」

(芋)「それはいい。でも、4人でやるにはちょっとカードが足りないよ。ルールとは別に、自分たちでいろいろな宝物カード、モンスターカードを作ってみれば、もっとおもしろくなるはずだね」

さて、キミたちはどんな遊び方をする？　ふつうに遊んでも十分おもしろいから、これからの季節、友達呼んで遊んでみては。



◀これがトレジャーカードの一例。なかには毒薬のカードも入っている。



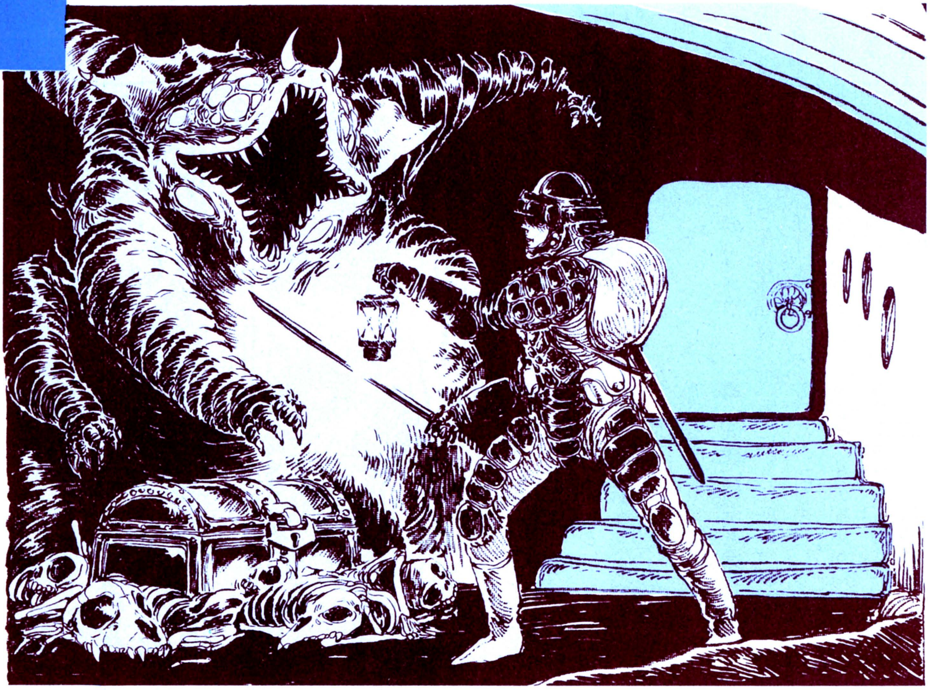
◀モンスターカード。場所別のモンスターの攻撃力は、青・緑・黒などで表されている。

ペーパーアドベンチャー・コンストラクション

だれでも、かんたんに楽しめるペーパーアドベンチャーの作り方

作●米平 申
イラスト●NiKov

サイコロを振ったり、選択肢を選んだりしながらゲームを進める、ペーパーアドベンチャーがブームを呼んでいる。ここに紹介するのは、キミ自身がペーパーアドベンチャーを作って遊べる本邦初公開〝ペーパーアドベンチャー・コンストラクションセット〟。まずは、どんなシステムか、読んでみてのお楽しみ。



ペーパーアドベンチャーを作ろう

1 はじめに

これはペーパーアドベンチャー(以下PAと略します)の「創作」の手引きです。しかし、これ自体でもゲームをすることができるようになっています。まず、かんたんに説明しましょう。

これは、あなた自身が、モンスターや宝物のある地図を作り、モンスターと戦ったり、逃げたりしながら、1つのドラマを作り上げていくものです。必要なのは、サイコロ1個と筆記用具だけです。

2 物語を考える

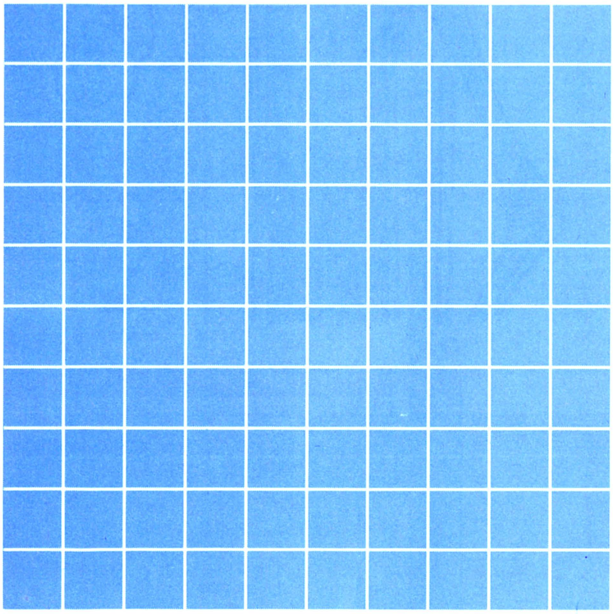
このシステムは非常にかんたんなものなので、城や迷宮のなかでの冒険しか作ることができません。そのなかで、物語の設定を皆さん考えてください。

ラスト・シーンから考えれば、全体の物語の構成を考えるのはかんたんですが、めんどうならば「表1」を見てください。サイコロを1回振って出た目に対応する欄に

●表1

サイコロの目	物語の設定
1 2	主人公は名声値を多く獲得しなければならない状態にある。たとえば、戦士として名をあげようとしているとか。そのために城(または迷宮)を支配する魔物を多く退治すること(名声型)。
3 4	主人公は財宝を多く獲得しなければならない状態にある。たとえば、みつぎ物を要求されているとか、借金をかかえているとか(財産型)。
5 6	主人公はどうしても特定の財宝を手に入れるか、特定の魔物を退治しなければならない状態にある。たとえば、盗まれた財宝を奪い返すとか、ドラゴン退治とか(探索型)。

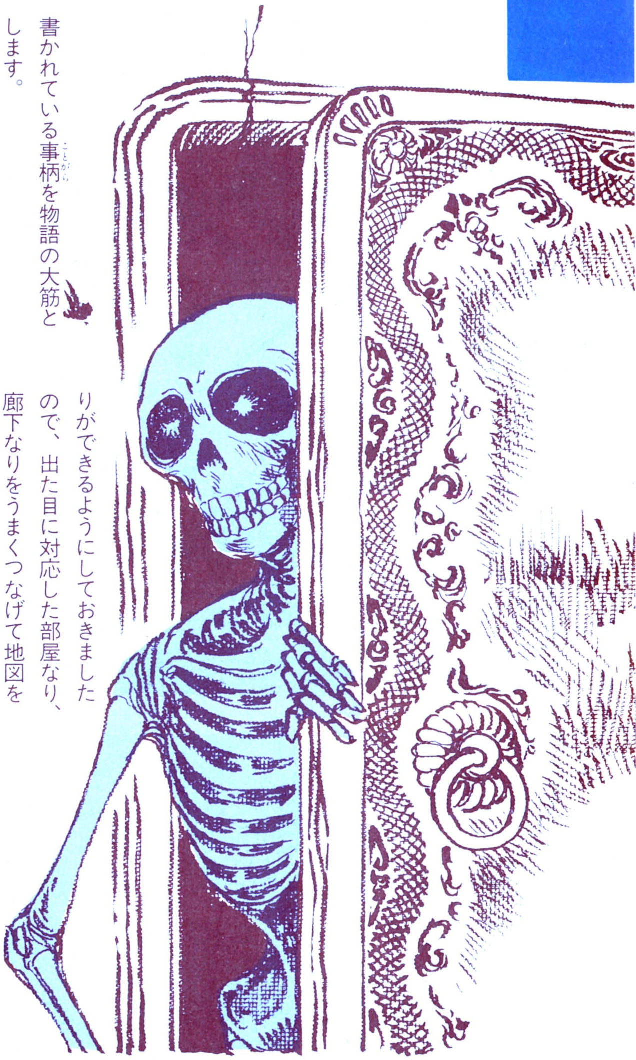
図1マップ原版



●図2 部屋分類

パーツ	広さ	種類	サイコロ
	(1×3)	廊下	1 2
	(2×3)	Aタイプの部屋	3 4
	(3×3)	Bタイプの部屋	5 6

書かれている事柄を物語の大筋とします。



サイコロ振りながらシステム作り

3 地図を作る

本来、PAはフローチャート作りから始めますが、ここでは本当に地図を作ってしまいます。

「図1」を見てください。地図は基本的に10×10のマス目のエリアにおさまるように作ります。

主人公のスタート地点を「図1」の任意の1マスにとります。そこから東西南北、どちらかの好きな1方向へ3マス分（つまり幅1マス×長さ3マス）をとります。これは廊下を示します。

とりあえず、この廊下を基準として地図作りをしていきます。ただし、描き込むことのできる部屋や廊下には「図2」のような制約があり、その規格以外の廊下や部屋は作れません。

部屋作りがめんどうな場合、「図2」の後にサイコロの目で部屋作りができるようにしておきましたので、出た目に対応した部屋なり、廊下なりをうまくつなげて地図を作ってみてください。

部屋や廊下をつなげるとき、どこがドアで、どのように連結されているかを示しておきましょう。

4 部屋の情況を決める

次に、各部屋のなかがどうなっているのかを決定します。

まず、その部屋が何の部屋かを決定します。「表2」を見てください。「表2」は部屋の大きさによって2つに分かれています。自分が作った部屋の大きさが2×3マスなのか、3×3マスなのかを調べて、A、Bどちらの表を使うか決めます。

次に、サイコロを1回振って出た目の数に対応する欄に書かれている事柄が、その部屋の情況になります。

5 モンスターを決める

部屋の情況を決めるとき、「モンスターがX匹」と指定されていた場合、そこにいるモンスターが何かを「表3」を使って決定してください。

決め方は今までどおり、サイコロを1回振って決めます。

また、モンスターがいると指定されていない部屋や、廊下ひとつひとつについてもモンスターがいるかどうかを決定します。サイコロを1回振り、「表4」を見て決めます。

6 財宝を決める

モンスターのいる部屋には「表5」を使って、どんな財宝があるかを決定します。部屋の情況を決めたときにすでに決まっている財宝以外に決めるもので、この財宝はモンスターと戦って勝ったときに得られるものです。

7 最後の決戦を演出する

1で決めた物語の構成にしたがって、最終目的地の部屋に最終目標である財宝等を配置し、「表6」で最後の敵を決定します。

8 その他

城や迷宮を多層構造にしようと思ったら、もちろん、どこかに階段を作るのを忘れてはなりません。

今までの説明はあくまでも1つの方法にすぎません。モンスターや財宝は、もちろん自分自身で考えた物にしてもかまいません。いや、むしろそうしたほうがよいでしょう。

また、モンスター等がキャラクターに対して何らかの情報を提供するような「味付け」も必要です。

●表2

A（2×3マスの部屋）

サイコロの目	情況
1	この部屋は白いガスで満たされている。運の強さをチェックし、失敗したら耐久力が1減る。財宝もモンスターも配置してはならない。
2	この部屋には1匹のモンスターがいる。彼（？）は情報を提供するか、何か役に立つ物を売ってくれる。
3 4	この部屋は何もない、がらんどうの部屋である。
5	この部屋は武器庫のようであり、必ず＋1の戦闘修正のある武器がある。
6	この部屋には耐久力か運の強さを、2ポイント増やせる薬がある。薬は1～3本しかない。

B（3×3マスの部屋）

サイコロの目	情況
1	この部屋は集会所のようである。モンスターが4匹いる。
2	この部屋の奥のほうは暗闇。その暗闇にワナが仕掛けられている。運の強さのチェックに失敗したら、モンスター3匹が襲いかかってくる。このとき、モンスターが先攻。または、しかけクロスボウの攻撃をうけて耐久力が2減る。
3	この部屋の中央に財宝が5～6個ある。モンスターは配置しない。
4	この部屋には、これといった特徴はない。
5	この部屋は聖堂のようだ。耐久力、運の強さ、戦闘修正のどれかを増強する財宝等がある。
6	この部屋は食堂か何かのようであり、モンスターが3～4匹いる。

●表3

部屋の中に配置するモンスター

サイコロの目	モンスター
1	スケルトン（耐久力3、戦闘修正＋1、名声値3）
2 3	ゴブリン（耐久力2、戦闘修正0、名声値1）
4 5	オーク（耐久力2、戦闘修正＋1、名声値2）
6	トロル（耐久力5、戦闘修正＋2、名声値4）

●表4

全体に配置するモンスター

サイコロの目	モンスター
1	ジャイアント・ラット（耐久力3、戦闘修正0、名声値1）
2	ゴブリン（耐久力2、戦闘修正0、名声値1）
3 4	何もなし
5	オーク（耐久力2、戦闘修正＋1、名声値2）
6	トラップ（主人公に運の強さをチェックさせ、失敗したら耐久力を減らさせる。または別の部屋へワープするなど）

ゲームシステムを決めたら準備OK

9 ゲームシステム

いよいよゲームシステムです。

まずはキャラクター作りから始めましょう。まずキャラクターの耐久力を決めます。サイコロを2回振って、出た目を合計した数に6をたした数が耐久力です。

次に運の強さ(ツキの良さ)を決定します。これはサイコロを1回振り、出た目の数に2をたした数を使います。

今度は戦闘修正を決定します。サイコロを1回振り、出た目の数が1～3なら0、4～5なら＋1、6なら＋2となります。

これらの3つの能力が決定したら、キャラクター作りは終わりです。

次に戦闘システムを解説しましょう。

まず、モンスターと戦闘することにしたら、サイコロを1回振り、1～3の目ならモンスターが、4～6の目ならキャラクターが先攻となります。

次にサイコロを1回振り、出た目の数に戦闘修正を加えます。もし、武器にも戦闘修正があれば、それも加えることができます。

合計した数が4以上ならば攻撃は成功し、敵(キャラクターならモンスター、モンスターならキャラクター)の耐久力から1を引くことができます。

耐久力が0になったら、死んでしまいます。

戦闘は、原則としてどちらかが死ぬまで続きますが、逃げることもできます。逃げるときは、無条件に耐久力を1減らします。

運の強さを戦闘中に発揮することによって敵への損害を増やすことができます。運の強さを1減らし、敵へのダメージを2とすることができます(つまり、敵の耐久力から2をひける)。ただし、これは1回の戦闘について1回しか行うことができません。

運の強さは、別の使用法もあります。自分がツイているかどうかを調べるのに使うのです。

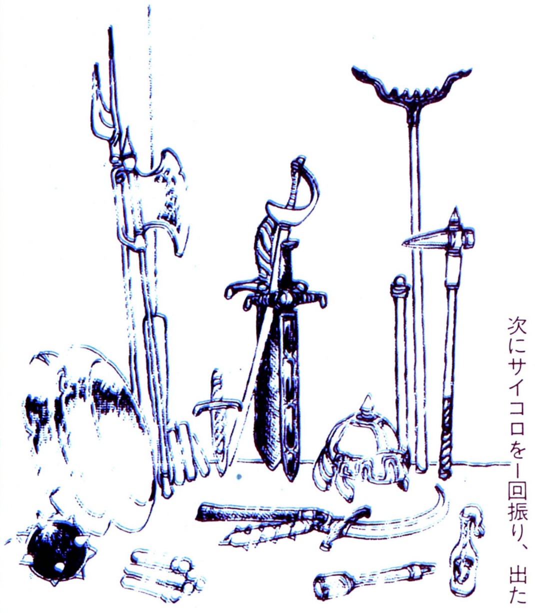
このチェックの方法は、サイコロを1回振って出た目と、残っている運の強さの数の合計が4以上のときにチェックに成功したとみなします。

●表5

財宝	
サイコロの目	財宝
1	金貨6、宝石(金貨4の価値)1
2	金貨3枚
3 4	金貨1枚
5	宝石(金貨3の価値)
6	薬(主人公の耐久力か運の強さか、戦闘修正を1増やす)

●表6

最終モンスター	
サイコロの目	モンスター
1 2	ドラゴン(耐久力10、戦闘修正＋3)
3 4	魔法使い(耐久力10、戦闘修正＋3)
5 6	魔王(耐久力12、戦闘修正＋4)



さあ、ゲームスタートだ

10 ペーパーアドベンチャーへの置き換え

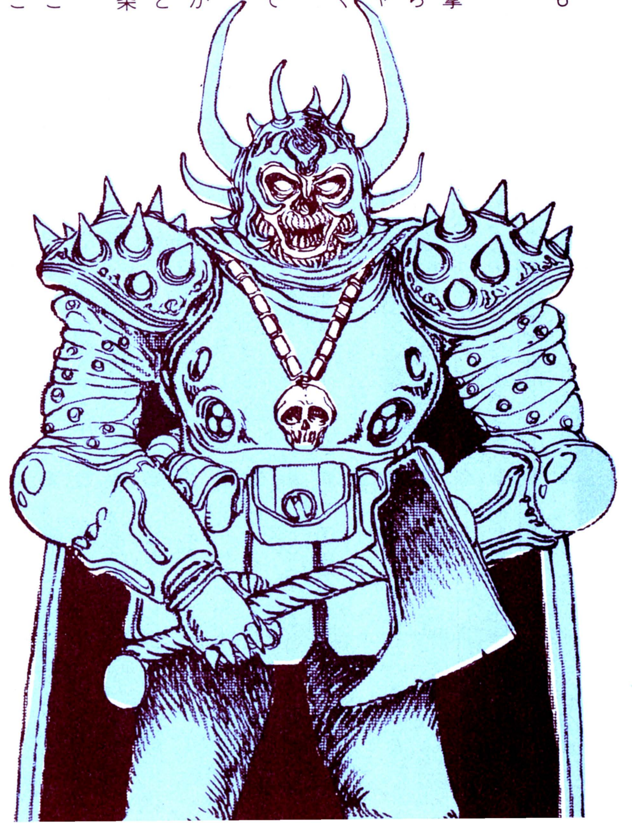
すべての準備がととのったら、これをフローチャートの形にすれば、PAにすることができます。

11 ポイント計算と経験値

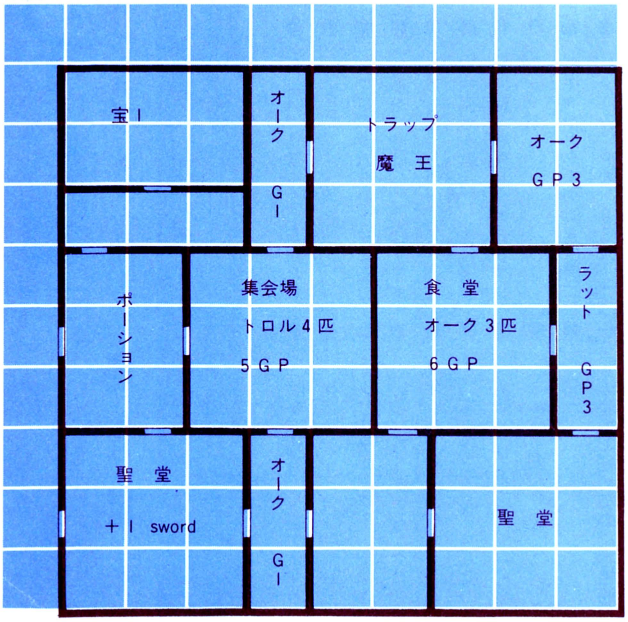
各モンスターには名声値があります。この名声値と獲得した財宝によって経験値が決定されます。

ゲーム終了時、残っている財宝の価値と名声値を合計し、それを経験値とします。経験値10につき耐久力を1増やすことができます。

これで、ひととおりの説明は終わりです。エッセンスのみを書いたので、ちょっとわかりにくいかもしれませんが、ふつうのペーパーアドベンチャー・ブック30ページ分のゲームが楽しめるはずです。あなたなりの味付け、工夫をして楽しんでみてください。

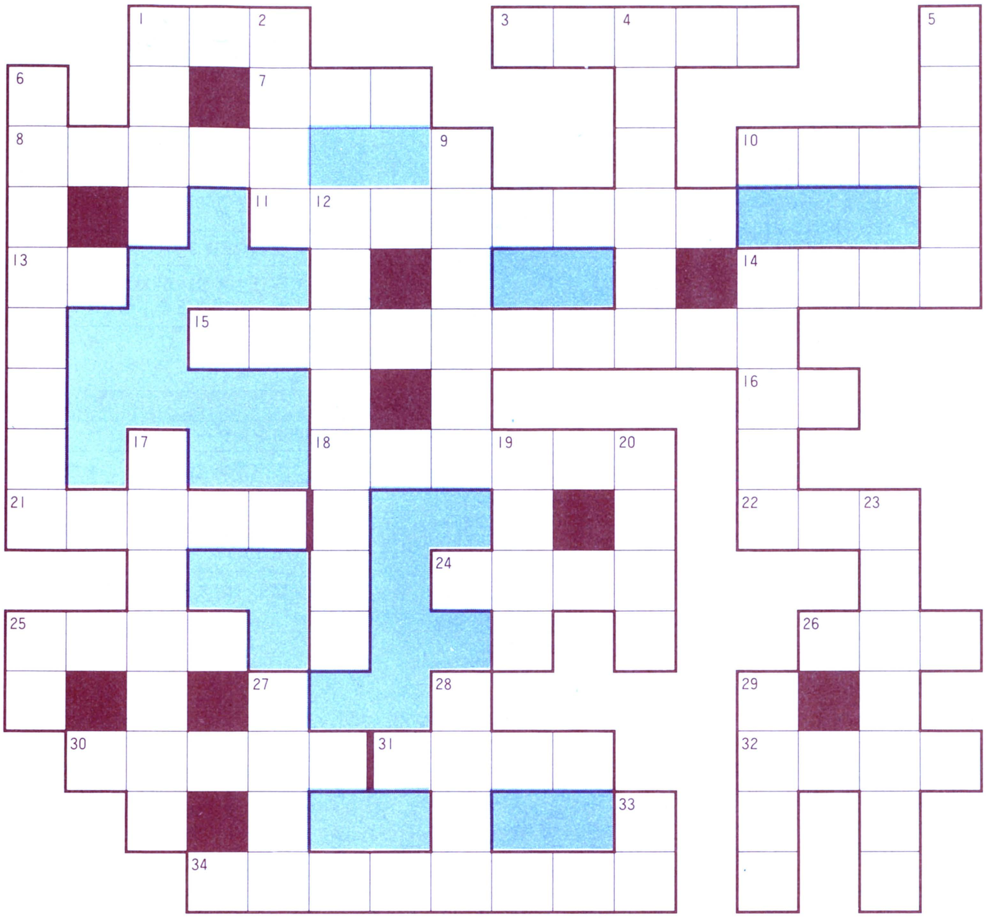


●図3　わたしの作例



ペーパーテスト共通1次

学校のテストは苦手だけど、ゲームは大好きというキミ。さてさて、こいつは何問解けるかな？　クロスワードと一般常識で、キミのマニア度をテストしちゃおう。



【クロスワード編】

PASOCOM GAME

パソコンゲーム

ヨコのヒント

1「テグザー」には、「UFO」「ごめんねミンメイ」「ヤマト」など、1面に1種類ずつ○○○キャラがいる。

3ゆかいなアルバイト？　荷物の整理に四苦八苦。

7プロレスゲーム。○○○の上はおおさわぎ。

8「ラプティック」を札幌語で言うと？（11月号168ページを見よ）

10「タテの2」のゲームの特徴は、キャラクターが「多○○○描画」されていること。

11アメリカのゲーム。ビデオゲームクロス「タテの19」のゲームにそっくり。

13「信長の野望」の目的は、○○を統一すること。

14世界のスタンダード。別名「アメリカのファミコン」(?)。

15「タテの6」の続編。魔法も使える。

16「ウルティマ」では、海の上に○○を敷き詰める戦法がある。

18ボールを落として百万円、よくデキたパズルゲーム。

21敵キャラクターたちが情けない、リアルタイムRPG「ドラゴン○○○○○」。

22プログラムをセーブすることを、昔は「○○○する」とも言った。

24中南米を舞台に、古代遺跡の謎を解き明かすアドベンチャー

25キャラクターの動きはアニメなみ。PC-9801オンリーの、リアルタイム脱出ゲーム。

26RPGでは、経験値がある程度以上になると○○○が1つ上がる。

30ワイヤーフレーム3Dグラフィックによるシューティングゲーム。これもPC-9801オンリー。

31「サラダの国のトマト姫」を、ゲーム通は略して「○○○○」と呼ぶ。

32西洋の化け物と東洋の妖怪のどちらかを選べる「妖怪探偵○○○○」。

34アドベンチャーなのにグラフィックがスクロールする「○○○○○○○事件」。

タテのヒント

1マリコ姫は金髪？　アメリカ人の日本に対するイメージがわかるゲーム。

2新機軸「のりうつり」で冒険を進める、シンクロマインド・アクションゲーム。

4クリスタルソフトの出世作。いろいろなゲームがクロスオーバーしている。

5「恋する王子の、100の冒険」。リアルタイム・パズルゲーム「ザ・○○○○○」。

6国産機で初めての、本格的RPG。「黒めのう」を英語で言うと？

9本誌でおなじみ、TINYANのPC-6000用ゲーム。一見「ボスコニアン」風？

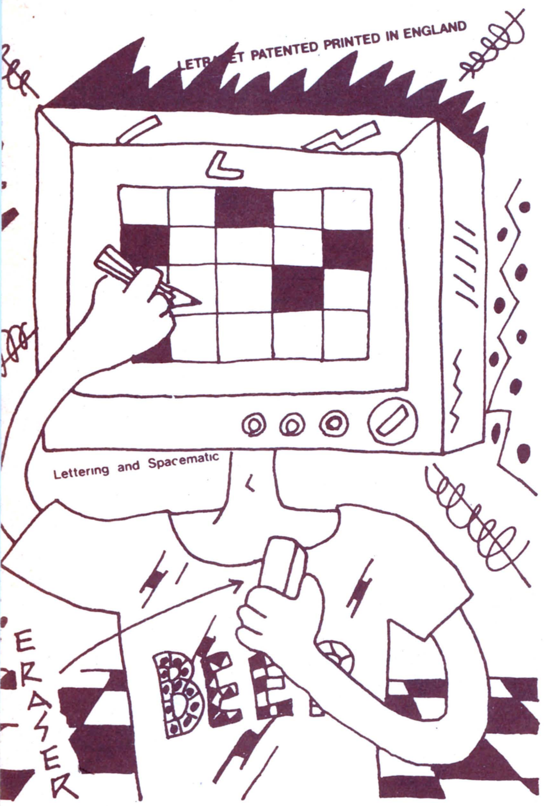
12シナリオさえ変えれば、同じキャラクターで違った冒険ができる、万華鏡(まんげきょう)のごときゲーム。

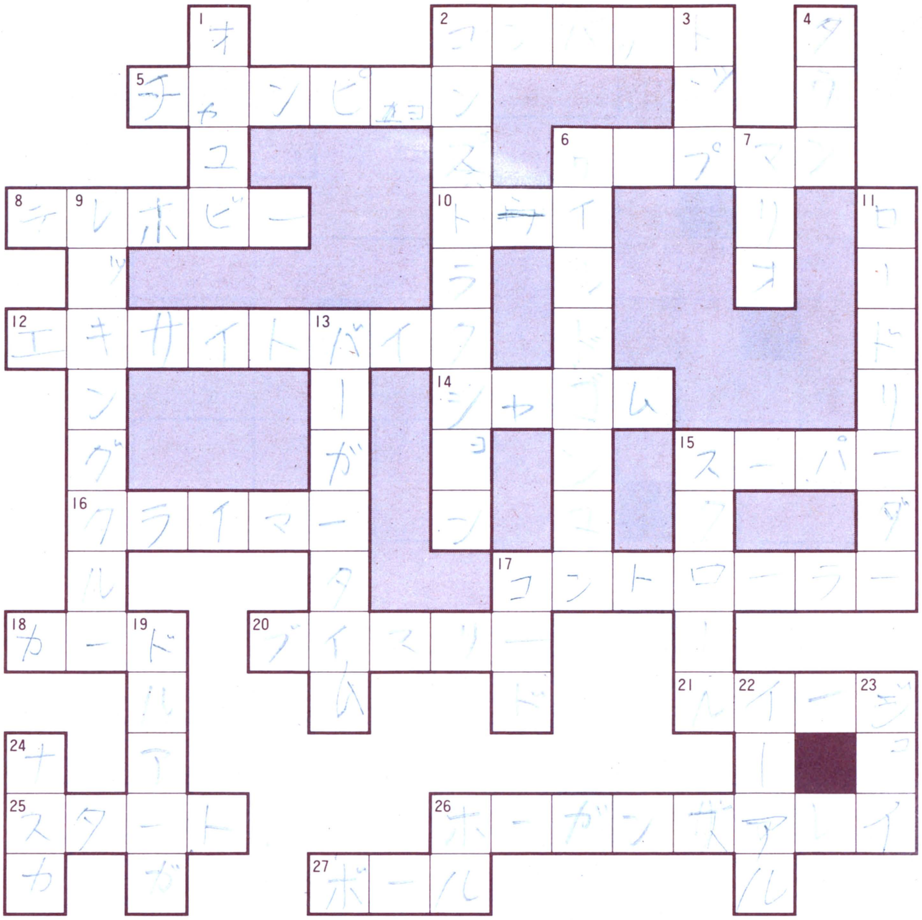
14今から思えば「Ⓒナムコ」なんて信じられない、森田和郎氏のスクロールシューティングゲーム。

17「ウルティマ」と並ぶ、コンピュータRPGの名作。国産機にも移植されるとは……。

19これはRPGか、それとも集団舞踏(ぶとう)か？「○○○○ウォーズ」。

20アメリカでは、あのスターウォーズのプロデューサー、ジョージ・○○○○がパソ





コンソフトのプロデュースもしている。

23「ヨコの24」「ヨコの34」みたいなゲームのジャンル。

25マニアの間には、大きな声じゃ言えないが、18歳未満お断りの○○ソフトがある。

27ズバリ、「夢幻の○○○○」

28目が1つ、足が1本で、「ゲゲゲの鬼太郎」に出ているキャラクターはなーんだ? 答えは「○○○○おばけ」。

29ノーマル、mkII、mkIISR。どのシリーズも、ニックネームは○○○。

33「ロードランナー」は、○○をすべて取るのが目的のゲーム。

テレホビーゲーム

TELEHOBBY GAME

ヨコのヒント

2殺すより捕虜（ほりょ）にしたほうが点が高い。ジャレコの「フィールド○○○○○」。

5「アーバン○○○○○○」「○○○○○シップロードランナー」などなど。

6ビデオゲーム「×××アンド×××」からの移植版。ナムコット。

8ズバリ、このクロスワードは「○○○○○ゲーム・クロスワード」。

10ファミコンは、コンピュータなのにおもちゃ店で売っている。では「おもちゃ」を英語で言うと?

12ファミコンでスーパークロス（モトクロス）を体験。

14「スパルタンX」で、レバーを下にしたときにトーマスがする動作。

15船上でのアツい戦い。サン電子「○○○○アラビアン」。

16置き去りの恐怖。バトルモードが楽しい「アイス○○○○○」。

17ファミコンには必ずこれが2つ付いている、十字型○○○○○○。

18カートリッジなんか、もう古い。セガ「マイ○○○」。

20マイクで叫ぼう「ファミリーベーシック、○○○○○〜」。

21「タテの7」のキャラの弟。

25ファミコンでは、このボタンを押すとポーズがかかる。

26任天堂の光線銃シリーズの1つ。FBIの訓練学校でも使われている?

27「点とり虫のどこが悪い」と開き直った「ジョイ○○○」。

タテのヒント

1ファミコンで長時間プレイをすると、左手のここが痛くなる。

2ビープの人気ページ。家族電算機氏の「ファミ○○○○○○○○」。

3ハイスコアを、任天堂のゲームではこう表示します。

4仔猫（こねこ）を捜す親猫の、涙ナミダの物語「おにゃんこ○○○(『クラブ』じゃないよ)」。

6キミも西部の保安官。任天堂の光線銃シリーズ。

7任天堂ゲームの立て役者。キノコを取って、モッコリ成長(?)。

9ビルの解体屋のこと。「タテの7」のキャラはここにも登場。

11「タテの2」の記事中で、読者の投稿面を扱うコーナー。

13Ⓒはデータイーストだけど、開発はナムコ。

15もともとは「巻物」という意味。今ではひとつのゲームのジャンル。

17セガの「テレコムパック」を使うと、テレビと本体をつなぐ○○がいらない。

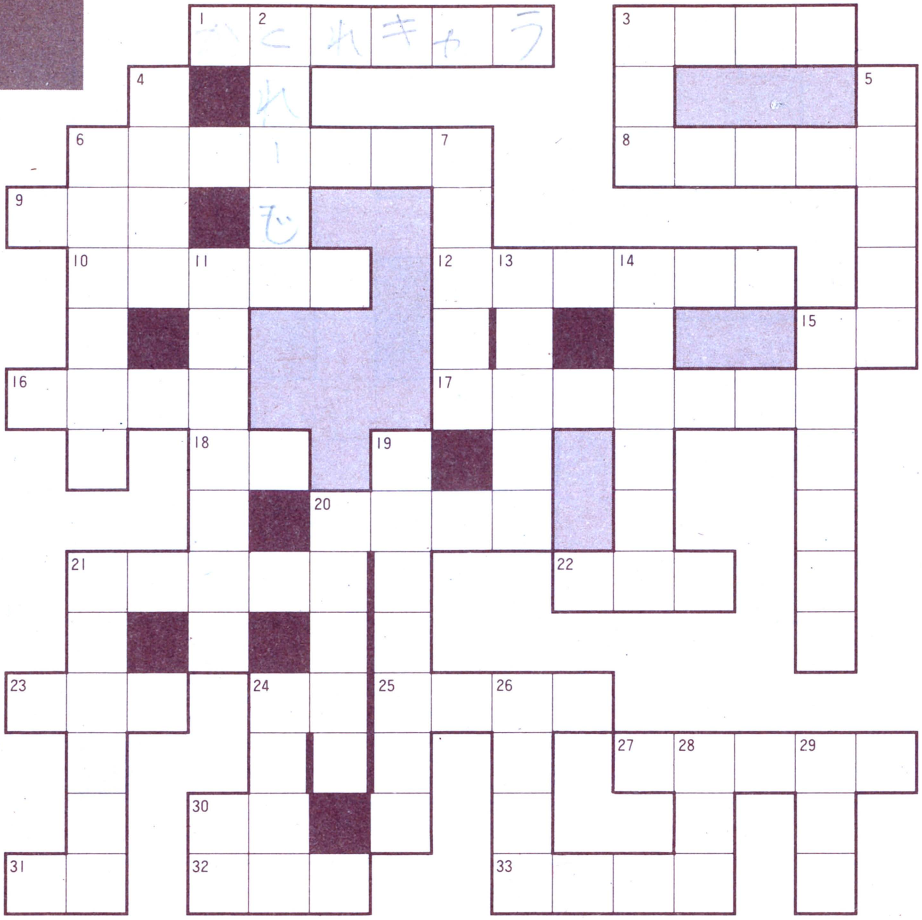
19ビデオゲームクロスワードの「ヨコの10」と同じ。手八丁足四丁(?)

22ビデオゲーム版もMSX版もある「○○○○カンフー」。

23「タテの1」にお悩みのアナタに。「○○○スティック」。

24ファミコン版「ゼビウス」では、省略されてしまった絵。

26「ディグダグ」は、1にも2にも○○ゲーム。



ビデオゲーム

VIDEO GAME

ヨコのヒント

1「タテの13」「タテの28」の答えのようなキャラクターのこと。

3ＴＸ－１、ポールポジションなどは、「○○○○スポーツゲーム」と呼ばれている。

6ゲームメーカーの「ＤＥＣＯ」とは、これの略。

8「ゼビウス」で、これをとると自機が一つ増える「○○○○フラッグ」。

9「山しょうは○○でもピリリと辛い、ゲームはドツボでピリリと感電(?!)」

10国産初のリアルタイムＲＰＧ。「○○○○の塔」。

12アイレムの新作。玉を動かす思考型ゲーム。

16「ドラゴンバスター」の、通称「どつきおやじ」または「巨神兵」。

17任天堂のヒットシリーズ。第2作、第3作と作られた。

18「ゼビウス」の、通称「竹の子」。

20器具を使ってはいけないよ。コナミの「○○○○オリンピック」。

21「コスモスワット」は、でかい○○○○に弾を撃ち込むゲーム。

22アイスブロックで敵を押しつぶすゲーム。ＢＧＭは「ポップコーン」。

23一時期流行ったスポーツゲーム「○○○道」。

24「ヨコの1」の答えの女の子の○○はデカイ。

25「ガズラー」なんていうゲームもありましたねぇ。

27「王女」のことを英語で言うと……。

30「タイムパイロット」は、未来や○○で空中戦をやるゲーム。

31「スパルタンＸ」みたいな、殴る、○○のゲームは、男の子に人気がある。

32ゲーム作りでは、テストプレイをして、ゲームの出来を○○する。

33トラックボールを使うアタリのゲーム「○○○○マッドネス」。

タテのヒント

2ジョイスティックを2本使う、縦スクロールゲーム「○○○○クライマー」。

3ナムコの新作、「宇宙ぶつけあいゲーム」。

4ゲームセンターのゲームには、アップライト型と○○○型とがある。

5「ゼビウス」でのマイシップの名前。「太陽の鳥」という意味。

6驚異のマルチプレイヤー・レーシングゲーム「スーパー○○○○○○」。

7「ゼビウス」で、いちばん初めに出現するキャラ。通称「コイン」。

11日本語に訳せば、「すみません」か、それとも「私は総理だ」か……。

13コナミの2人用縦スクロールゼビウス型ゲーム。「双子の蜂」。

14ゲームセンターのことを、業界用語で言うと。

15日本物産のロボット合体モノ。地上に行ったり地下に降りたり……。

19コックピットタイプの空中戦ゲーム。「高電圧」？

20バイクゲームの決定版。プロは足を着かずにゴールする！

21「横から見たゼビウス」なんて言うとコナミの人に怒られる!?

24「ヴァルガス」「エグゼドエグゼス」「ソンソン」「魔界村」、などなど。

26ビデオゲーム界の○○○○、遠藤雅伸氏。ゼビウス教!?

28ナムコ唯一のグラフィックゲーム。「みんなで唄おう『○○○ラブルの歌』！」。

29「ペンギンくんウォーズ」で、2勝すると「ゲットア ○○○」と表示される。

30「スーパーパックマン」では、これを取らないとフルーツが取れない。

一般常識編

一人前のBEEPERなら、これくらいは知っていて当たり前の一般常識クイズだ。今回は、ちょっとやさしすぎた、かな？

パソコンゲームクイズQ

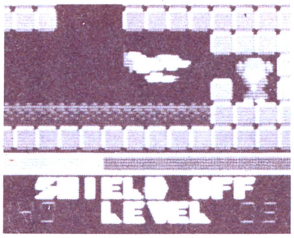
ACT 1 隠れキャラ編

Q1 テグザーの隠れキャラはあまりにも有名ですが、次のうち実際には出てこない隠れキャラはどれでしょう？

① UFO
② ヤマト
③ ソルバルウ

Q2 テグザーのLEVEL3・4の隠れキャラは〝ごめんね人形〟ですが、この隠れキャラの別名はなんというでしょう？

① ミンメイ人形
② リカちゃん人形
③ GI・ジョー



Q3 テグザーの隠れキャラのなかで、13発目で破壊することのできるキャラは？

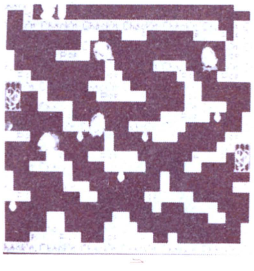
① タイラ
② 花
③ UFO

Q4 FM-7のハイドライドには、他の機種にはない隠れキャラが出てきますが、さて、その隠れキャラは？

① 人魚
② タコ
③ イカ

Q5 ちゃっくんぽっぷには、いろいろなフルーツが出てきますが、そのなかで黄リンゴの効果は？

① ちゃっくんが1匹増える
② スーパーちゃっくんに変身
③ 5000点ボーナス

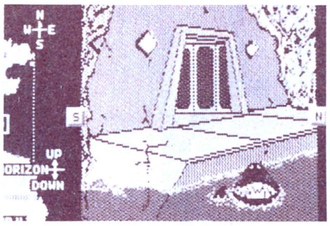


Q6 スクウェアのウィルには、アドベンチャーゲームにはめずらしく隠れキャラが出てきます。さて、全部でいくつあるでしょう？

① 6
② 8
③ 10

Q7 ウィルの隠れキャラクターの1つUFOは、どこで出てくる？

① 最初の海岸
② ディスプレイの画面
③ Dr.ハワードの部屋



ACT 2 隠しコマンド編

Q8 任天堂のゴルフの隠しコマンドはESCだが、これを押すとどうなるでしょう？

① スーパーショットが打てる
② エキストラホールができる
③ 好きな面から始められる

Q9 FM-7〝ブルーフォックス〟で左右に旋回するときに、空中戦でも画面が斜めにならなくなる隠しコマンドは？

① 〔PF 10〕
② 〔PF 5〕
③ 〔PF 3〕

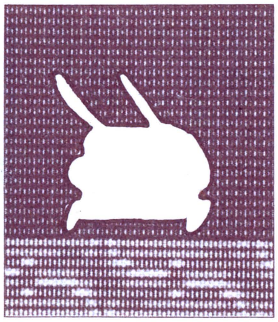
Q10 ウィルのアイシャとの会話モードで、アイシャの表情をかえてしまう方法があります。その方法は？

① アイシャ 抱く と入力
② アイシャ 見る と入力
③ アイシャ たたく と入力

ACT 3 キャラクターシルエットクイズ

Q11 次のシルエットは、どのゲームのキャラクターでしょう？

① ぐっちゃん
② びっきい
③ ちゃっくん

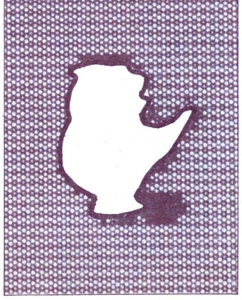


Q12 次のシルエットは、どのゲームのキャラクターでしょう？

① うっとい
② どらえもん
③ フラッピー

Q13 次のシルエットは、あるロールプレイングゲームの主人公です。さて、その主人公とは？

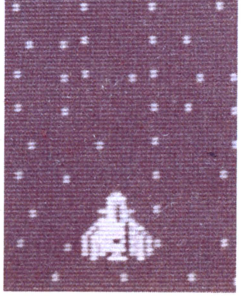
① ハイドライドのジム
② ドルアーガの塔のギル
③ ドラゴンスレイヤーの主人公



ACT 4 フォトクイズ

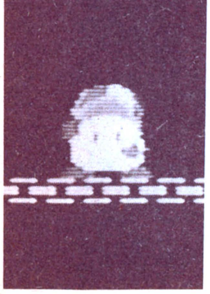
Q14 次の写真は、あるゲーム中の自機です。さて、それは次のうちのどれでしょう？

① ソルバルウ
② ニーモニック号
③ インベーダーのレーザー砲



Q15 次の写真は、ドアドアのチュン君です。さて、次のうちのどのチュン君でしょう？

① ファミコンドアドア
② ドアドア
③ ドアドアmkII

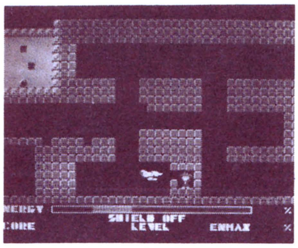


テレホビーゲームクイズ Q

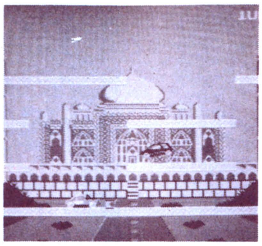
Q16 スパルタンXのつかみ男5000点ボーナスは？
① 12人目の敵をとびげりでたおす
② TIME1000以内にボスを倒してしゃがんでパンチ
③ 25週目以後は5000点

Q17 ドルアーガの塔のノーマル21階の宝の出し方は？
① 一定時間止まる
② ナイトを最初に倒す
③ 呪文(じゅもん)をうける

Q18 バトルシティの面パターンでないものは？
① ホブリン
② マッピー
③ メトロクロス

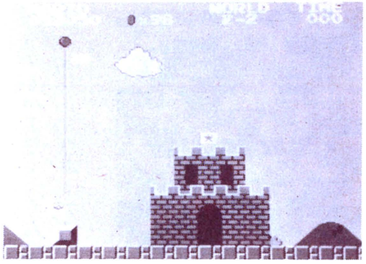


Q19 シティコネクションのインドの隠れテクは？



① 夕焼け
② イクスペル
③ 忍者くん

Q20 スーパーマリオの花火の出し方は？
① TIMEの末尾が…
② コイン数が…
③ ラウンド数が…



Q21 フォーメーションZの25万6000点ボーナスは？
① ヘラを戦闘機で倒す
② FUEL0で1周クリア
③ ホブリンをバシシする

Q22 スーパーマリオのボーナスステージは何面にあるのぉ？
① 2―1
② 5―2
③ 6―2

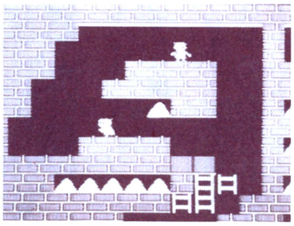
Q23 ZOOM909のクレージーボーナスは？
① 撃破数60以上で面クリ
② レッドゾーンで面クリ
③ WOPを取る

Q24 フラッピーの126面の形は？
① 6502
② 8080
③ 6809

Q25 GPワールドの隠れコースのクオリファイは？
① 596・3sec
② 765・0sec
③ 498・9sec

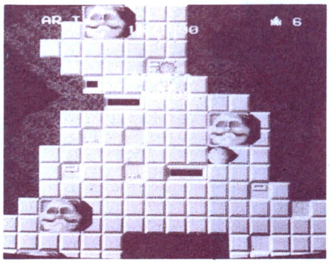
Q26 ハイパーオリンピックの隠れキャラでないものは？
① UFO
② モグラ
③ 飛行機

Q27 チャンピオンシップロードランナーの21面には何と書いてある？
① タコ！
② イカ！
③ カメ！



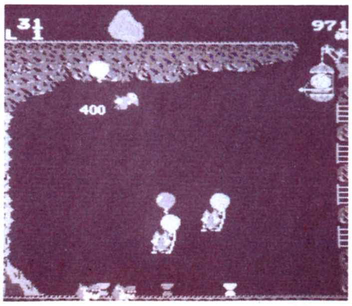
Q28 ペンギンくんWARSの2面のボーナスステージは？
① 宇宙面
② バクダン投げ
③ モグラ殺し

Q29 ファミコン版スターフォースのビゴーラの得点は？
① 300点
② 500点
③ 200点



Q30 プーヤンのフルーツは撃つたびに変化するけど、最後には何になるか？
① ハチスケ
② 中本さん
③ 時計台

Q31 ドアドアの0面で、あることをするとワープができる。それは何だ？
① Ⓐ・Ⓑを押してバクダンに突っこむ
② ナメゴンとバクダンに同時にぶつかる
③ フルーツ（キャンディ）を出す前にクリアする



Q32 忍者くんのボーナスステージの最高得点は？
① 1万2000点
② 2万点
③ 2万4000点

ビデオゲームクイズ Q

Q33 戦場の狼で、手りゅう弾は何個もてる?
① 16
② 99
③ 255

Q34 VULGUSのキャノン砲の最大数はいくつ?

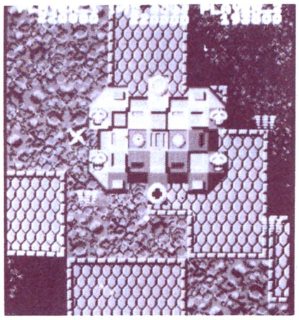
Q35 次の3つのうち、VULGUSの隠しエクステンドは?
① クラモヤン
② 青玉
③ セーラー服

Q36 弥七の点数を書け!
VULGUS
SONSON
ひげ丸
EXED EXES
魔界村

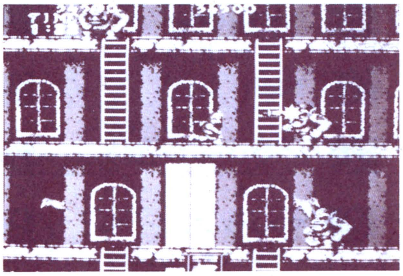
Q37 1942の31面クリアのメッセージは?
① 最後の戦いもがんばれ。
② 最後の強敵は破壊された。
③ たいへんよくできました。

Q38 戦場の狼のハイスコア。1位バルガス、2位ソンソン。さて、4位は?
① 1942
② CAPCOM
③ MAKAIMURA

Q39 EXED EXESのファイナルメッセージのだし方は?
① 1000万点得点する
② 32面クリアする
③ ネームに「おかもと よしき」と入力する



Q40 魔界村で、死んだはずみに川に落ちてしまった。さて、プレイヤーの運命は?
① カエルになる
② ガイコツのまま
③ ガイコツからプレイヤーにもどる

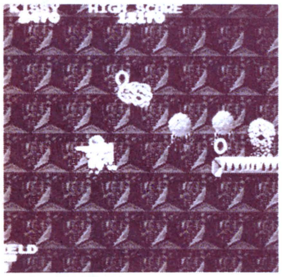


Q41 CAPCOMマークの出る場所(3ゲーム)をあげよ。

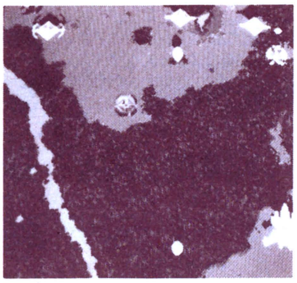
Q42 1942の初期ネーム(1~5位)をつなげるとなにになるか?

Q43 カプコンのゲームに出てくる1万点以上のキャラクターをあげよ。

Q44 バラデュークの顔の出し方は?
① パケットを連続10匹殺す
② YAMAMOを10匹殺す
③ グレートオクティⅢの目につっこむ



Q45 ワイバーンF0のワイバーンの出し方は?
① 隠れキャラのみ撃ちまくる
② 4基目のZAMを逃がす
③ リトルJをこわす



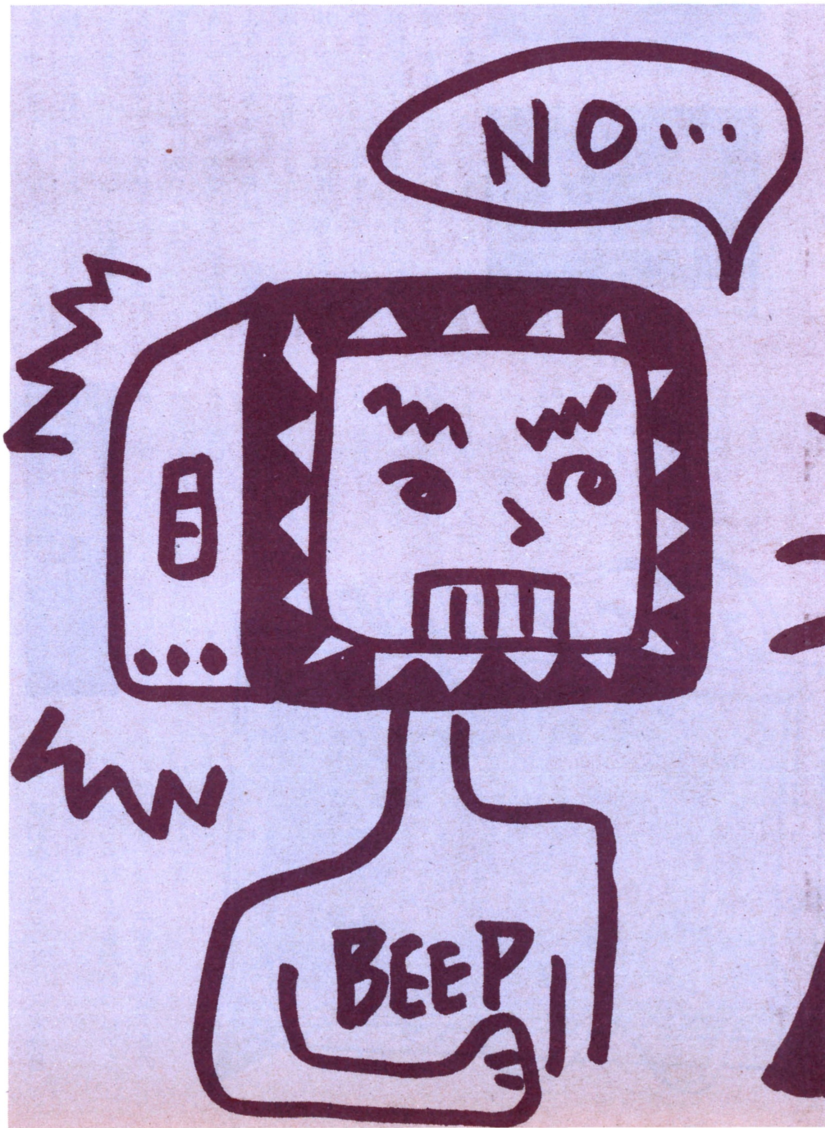
Q46 魔界村の5面の隠れキャラは?
① ヨロイマン
② ブラジャー
③ ブルマー

Q47 魔界村に出てこないキャラは?
① カラス
② カエル
③ カメ

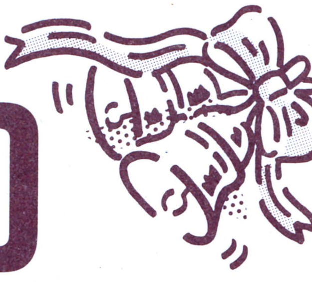
Q48 あいむそーりーの3万2000点ボーナスの出し方は?
① コイをすべてたたく
② 花壇をたたく
③ 東京タワーをたたく

Q49 ルート16の隠しエクステンドはどーやって出すの?
① コインを入れる
② 1回で死ぬ
③ 1Pボタンを押す

▼解答は44ページ。



ゲームBEST50



ゲームBEST50

順位	ゲーム名	得票数
1	ハイドライド	15283
	いやー、やっぱり1位。何もいうことはありません。	
2	ブラックオニキス	7317
	本格R.P.G.第1号。安定した実力で2位にくいこみました。	
3	ロードランナー	6130
	いろいろなマシンに移植されました。さすがに強い!	
4	ゼビウス	5438
	パソコンでも、ゼビウスはできるんだぞ。	
5	ウイングマン	3504
	アドベンチャー第1位。やっぱり絵がよかったのかな。	
6	野球狂	3133
	シミュレーションにランダムな要素を加えておもしろさも倍増。	
7	イー・アル・カンフー	2265
	MSXだけで、よくここまでやりました。敢闘賞もの。	
8	ファンタジアン	2146
	5月あたりから急上昇。BEEPの記事のおかげかな?	
9	ちゃっくんぽっぷ	1895
	MZ版は、ビデオゲームに負けず劣らず、非常にキレイ。	
10	ファイヤークリスタル	1575
	早く第3弾、第4弾が出ないかな。ブラックオニキス2。	
11	テグザー	1448
	SRにひき続き移植版が登場。アニメ人気にも乗りました。	
12	ドラゴンスレイヤー	1379
	アクションR.P.G.としてゲーム界に新風を吹き込んだ。	
13	フラッピー	1181
	思考型アクション+可愛いキャラクターで上位進出。	
14	ザ・キャッスル	822
	5月からにもかかわらず、よくぞここまでやりました。	
15	ヴォルガード	681
	3体合体ロボゲーム。ついにファミコンも出てしまった。	
16	ちまちま	653
	98からMSXまで幅広く、みんなで〝チマチマ〟しませんか。	
17	デゼニランド	607
	ハドソンアドベンチャー。いやー、売れましたね。	
18	サラダの国のトマト姫	589
	またまたハドソン。野菜キャラクターがよかったね。	
19	大脱走	518
	「集まれ」「散れ」の号令が非常によかった。	
20	Tokyoナンパストリート	514
	いやいや、このゲームでナンパができても、実際は…。	
21	リングの上は大さわぎ	512
	FMだけなのに、この人気。ほかのマシンにも移植して…。	
22	テラ4001	484
	スターアーサーシリーズ第3作。いろいろな工夫があった。	
23	ドアドア	422
	そーいえば、88で最初にやったゲームがこれだった。	
24	ハイパーオリンピック	403
	キーボード破壊ゲームでした。そういえば、スポーツも。	
25	信長の野望	390
	トノ　ウゴカザルコト　ヤマノゴトシデゴザイマス。	

パソコンゲーム編

〝きゃぷてん・ふぉっくす〟とA・プッシーのパソコンゲーム場外乱闘編

3つのウェーブが今年のパソコンゲームの特徴

アブドラ・ザ・プッシー(以下A) 毎年この時期になると新作のラッシュだね。

きゃぷてん・ふぉっくす(以下K) 今年も強力な新作が目白押しだ。ところで、今年はBEEPの愛読者の間でもそうだったけど、パソコンのゲームはなんとなくR.P.G.一色だったような気がするね。

A　愛読者カードのアンケート結果では、1位が**ハイドライド**、2位が**ブラックオニキス**だったし。

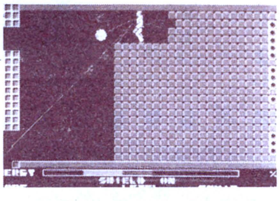
K　3位の**ロードランナー**は去年からずっと根強い人気だね。そのせいかどうかは知らないけど、アクションパズルもの(!?)も人気だったね。

A　14位に**ザ・キャッスル**が入ってるね。パズルの感じだけど、R.P.G.的な要素もあるし。

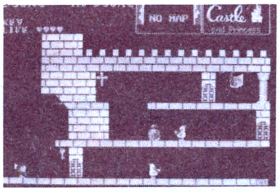
K　ザ・キャッスルの人気はまだ続くって気がするね。シューティングゲームも、アニメの影響をまともに受けて**テグザー**みたいに人気爆発のものもあったね。

A　テグザーの人気はまだまだ衰えないと思うね。FM-7の移植版の仕上がりもよかったし。

K　アンケート結果からもよくわかるんだけど、今年のゲームの流れはR.P.G.とゲーセンからの移植版、それに従来のわくにおさまりきらないニュータイプ・ゲームの3つのウェーブがあったような気がする。



▲テグザー(ゲームアーツ)



▲ザ・キャッスル(アスキー)

楽しみなシリーズ2作目が続々登場するね。

A　R.P.G.もシリーズ化の傾向がみられるね。まるでSFのシリーズみたいだ。

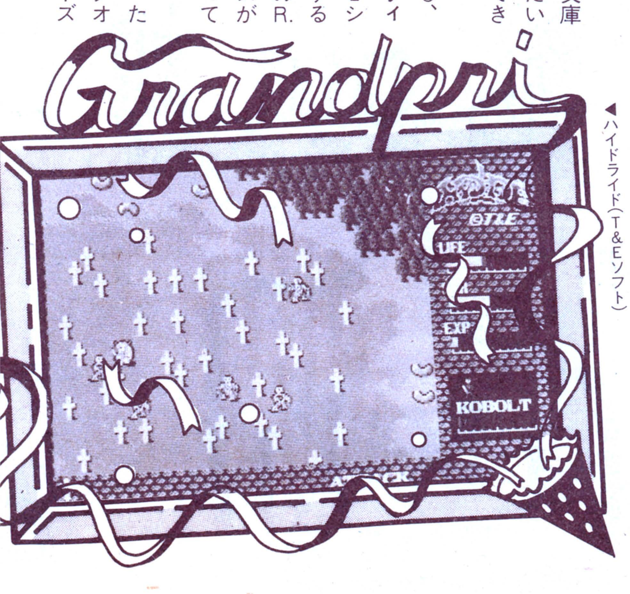
K　早川SF文庫のローダンみたいなシリーズができるかもね。

A　アメリカも、**ウルティマ**と**ウィザードリー**の2シリーズが確定するまでに、多くのR.P.G.のシリーズが消えて行ったって聞いたよ。

K　日本でも、たとえばブラックオニキスがシリーズになって2作目の**ファイクリ**もゲーマーから受け入れられたし。

A　**夢幻の心臓**もシリーズ2作目が出たしね。

K　楽しみな2作目がいっぱいなんで、サイフの中身と相談するのがクツーだよ。



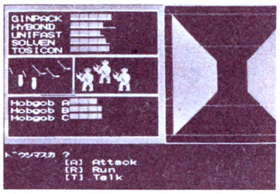
◀ハイドライド(T&Eソフト)

Beep読者が選んだ

順位	ゲーム名	得票数
26	パックランド	373
	主人公キャラの使い回しゲーム。ただし、足がついてね。	
27	スパルタンX	371
	ビデオゲーム版の間違い(?)じゃないの?	
28	リザード	352
	MSX版も出た。隠れたR.P.G.の名作。	
29	サンダーフォース	350
	パソコンゲーム、数少なきころからあった名作。	
30	新竹取物語	339
	結末がいろいろあったアドベンチャー。	
31	プラズマライン	313
	3Dゲームもここまできたか! でも、少々遅かった。	
32	ギガンテス	263
	98版ゼ○ウ○にしては、かなりおもしろかった。	
33	ザ・コクピット	258
	いろいろなジャンボで、さまざまな空港の夜景のなかへ着陸。	
34	フロントライン	254
	シンプルなゲームのわりには、熱中したものだ。	
35	ドアドアmkII	253
	さすがにドアドア。2作目もおもしろかった。	
36	ボコスカウォーズ	248
	個人的意見だけど、かなりの傑作だと思うな。	
37	F2-グランプリ	236
	F1ではなく、F2にしたところがなんというか…。	
38	デーモンクリスタル	227
	出てくるモンスターの名前が理解不可能だった。	
39	タイムトンネル	224
	爆弾を投げるタイミングが難しいゲームだった。	
40	王家の谷	219
	まず最初に、タイムマシンを見つけるのだ。	
41	ゴーストバスターズ	218
	英語だらけのゲームだったな。説明文読むだけで…。	
42	ザース	216
	アニメ風の絵がキレイなアドベンチャーゲーム。	
43	チョップリフター	207
	愛国心を育てるための教育ソフトという声もあるけど…。	
43	夢幻の心臓	207
	かなり前のR.P.G.だけど、IIも出たことだし。	
45	ニュートロン	202
	これも古いゲームだけど、根強い人気があるようだ。	
46	モール モール	201
	発売してすぐなのに、もうここまで。徹底研究を見てね。	
47	エルドラド伝奇	195
	ロリコンアドベンチャーは不滅です。	
48	アステカ	193
	瞬間描画、第2弾のアドベンチャー。	
48	デゼニワールド	193
	発売前なのにこの人気。ハドソンさん責任とって。	
50	マッピー	186
	ビデオゲーム版の人気をひきずって、ここまできました。	

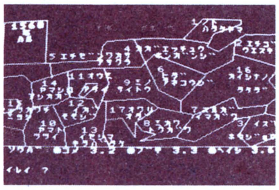
さよなら1985 Beep読者が選んだ

3月号から9月号まで、毎号寄せられた読者カード約10万通。
読者が決めたゲームBest 50、どんなゲームが入ってる?



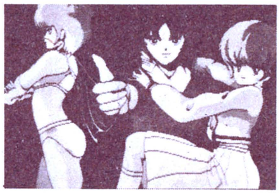
▲ブラックオニキス(BPS)

A　アクションR.P.G.のほうも、なんだかシリーズ化の様相を帯びてきたね。**ハイドライド2**とか**ドラスレ2のザナドゥー**とか。
K　ボクは前からドラスレのファンだから、ザナドゥーがうれしくってしかたないんだ。ハイドライド人気のかげで、暗く1人88でドラスレっていたからね。
A　ボクはやっぱり、ハイドライドのほうが好きだね。でも、どちらにしてもシリーズ化は大歓迎だよ。
K　最近は、ビープの読者も98のユーザーが増えてきたみたいだね。
A　98Uが買いやすいしね。640×400の高解像度のゲームがボツボツ出始めたね。ファミコンに負けるな、パソコンて気分だよ。ファミコンは嫌いじゃないけど。ボクは昔からのパソコンファンだからかな。
A　ファミコンはファミコンでがんばってほしいけど、パソコンもファミコンよりずっと機能が上なんだから、独自のゲームワールド(ゲーセンじゃないよ)を築いてほしいな。
K　わかった。キミはパソコンとファミコン両方持ってるから、違うゲームをそれぞれでゲームりたいんだな。ヨクバリだ。
A　○●◎ЮЯЭ∴?!

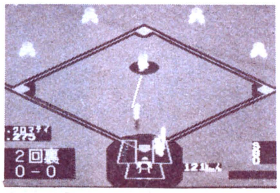

▲信長の野望(光栄)

来年は98のゲームが増えている?

K　ニューウェーブのゲームが増えてきたね。早い話が画面が動くアドベンチャーとか。
A　アドベンチャーゲームも、コマンド選択方式のものじゃなければヒットしなくなってるね。
K　トーゼンだろう。そうじゃなければ言葉探しゲームになってしまうんだから。これはアキラカに歓迎できる。
A　**ナンパすとりーとぉー!**
K　変わったところでは、25位に例の**信長の野望**が入ってるけど、すごい長寿ゲームだね。
A　昔、ボクもFMで徹夜したことがある。
K　エアチェックでもしてたの?
A　(………)
K　ジョーク、ジョーク。
A　あのなぁ。
K　4位にはゼビウスが入ったね。
A　冗談ぬきでこれまた泉重千代さんものだ。
K　**野球狂**がスポーツものを代表して第6位。
A　8位は本格的R.P.G.の**ファンタジアン**。まだまだ長生きしそうだね。


▲ウイングマン(エニックス)

K　9位は**ちゃっくんぽっぷ**。
A　ちゃっくんぽっぷの作者は、確か今はゲームアーツに所属しているとかって聞いたけど。
K　そして10位にはファイクリ。惜しくも次点にテグザー。
A　来年の今ごろはどんなゲームがはやっているのか楽しみだね。
K　何とも言えないけど、98のゲームが増えてるような気がするな。
A　それはわからないよ。でもサウンド重視のゲームが増えてることは間違いないと思う。
K　ハイドライドに代表される、アクションR.P.G.の人気も衰えないだろうね。

▼野球狂(ハドソン)


テレホビーゲーム編

"えいりあん"こと、SHOTANと、カプコン大好き少年・弥七の言いたい放題

健闘セガ。ニューマシン、マークⅢに期待

担当 今日は、ビデオにも、テレホビーにも手を出している2人に、今年のゲームの動きと、来年への期待について話してもらいたいんだ。

SHOTAN(以下S) 今年は、テレホビー、とくに、ファミコンの当たり年だったね。

弥七(以下弥) そうそう、カプコンも、ファミコン用のソフトを出したことだし……。

S それとこれとは、関係ないけど……。でも、セガも健闘したんじゃない?

弥 セガが?

S ファミコン、カセットビジョンに比べたら、ハード面で弱いセガが、ハードのギリギリまで使ってこれだけできるんだから、これはもう…。

弥 「たいへんよくできました」

S ボクは、セガとファミコンの**スターフォース**をやったんだけど、グラフィックス以外では、セガのほうが元版に似ていたんだ。

担 ROMの容量の問題じゃないの?

S それもあるけど、きっとセガでは、ビデオゲームにできるだけ近い雰囲気のゲームを作ろうとしたんじゃないの?

弥 **ZOOM909**は古いゲームだったけど、なかなかよくできてたね。

S Powが出たからなんて、言うなよな。

弥 いやいや、小さいけれども母艦はでてくるし、かなりビデオ版にそっくり。すごい!

担 ところで、マークⅢはどうだい?

S やっぱり、あのマシンの一番の強味は……。

S・弥 **ハング・オン**ができるっ!!

担 **テディボーイ・ブルース**もできるもーん。

弥 RFケーブルをコードレスにしたのもすごい。

S ぼくなんか、ケーブルで足の踏み場がないくらいだから、こういうのはたいへん重宝だね。

担 どんなゲームを出してほしい。

弥 ハードはかなりよさそうだから……。そうだなぁ、斜めスクロールするゲーム、たとえば**バンガード**。

S マニアックだなぁ! 4方向連射ビームの威力をぜひとも若いBEEPERに見せてあげたいね。

担 SHOTANは、どんなものがほしい?

S 2分割スクロールの**スーパーロコモーティブ**。

弥 古いねぇ。でも、設定は斬新だし、敵の攻撃もすごかったよね。

S BGMが、YMOのライディーンというのもすごかった。今でも、あの曲を聴くと、このゲームを思い出す。

弥 ほんと、ぜひとも出してほしいね。

操作性をよくしてほしいなカセットビジョン

担 スーパーカセットビジョンはどうだい?

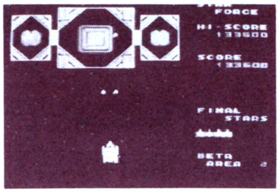
S 操作性がね。プラスチックのジョイスティックは、ファミコントローラーより使いづらい。

弥 ボタンの配置が悪いんだよ。ネビュラなんか連射しづらい。

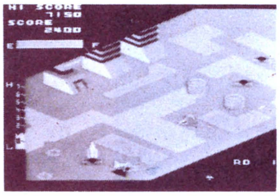
S それと、BGMがオープニングしかないのもね!

弥 そう、ゲーム中のBGMがないんだもの。**エレベーターファイト**のオープニングなんか、よくできてると思うのに……。

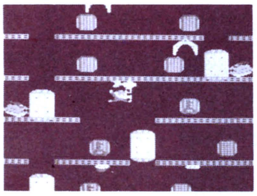
S ビデオゲームからの移植ソフトがないのも非常に痛い。ビデオゲームを移植して、そのノウハウを吸収し、

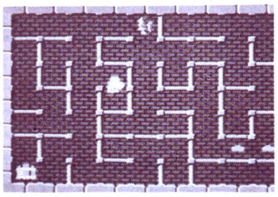


▼スターフォース(セガ)



▲ザクソン(セガ)


▲エレベーターファイト(エポック)


▲ドルアーガの塔(ナムコ)Ⓒ㈱ナムコ

ゲームBEST50

順位	ゲーム名	得票数	
1	ゼビウス	18082	圧倒的人気。発売以来、1年たってもこの人気。
2	ドルアーガの塔	7757	上級者用ANOTHER DRUAGAもあるスグレモノ。
3	スターフォース	7726	100万点の隠れキャラに無敵モード。奥が深いぞ。
4	スパルタンX	4560	超人気のカンフーゲーム。5人の強敵が待ち受ける。
5	サッカー	3985	レベル5、時間もかえられるエキサイト・サッカー。
6	バンゲリングベイ	3166	戦略的ゲーム。じれったいのが欠点かな?
7	イー・アル・カンフー	3038	MSXとのちがいはただ1つ。RANGが色っぽい。
8	忍者くん	2763	ビデオ版より多少グレードダウンしたものの、面白さは同じ。
9	チャンピオンシップ・ロードランナー	2570	超人的テクニックを要する人気ゲーム。あぁ、頭痛が…。
10	エキサイトバイク	1950	コンストラクション機能もついたモトクロスゲーム。
11	アイスクライマー	1898	氷山を征服せよ。コンドルやモスラにつかまればボーナス。
12	ロードランナー	1861	BEEPの連載コンストも大人気。ロングライフゲーム。
13	ギャラガ	1546	ギャラクシアンを超えた!! チャレンジステージが最高!
14	F1レース	1380	ハイパーターボもある超リアルなレースゲーム。
15	フォーメーションZ	1314	テグザーの前身!? 可変形態をうまく利用せよ。
16	ディグダグ	1100	プーカの動きがじつに可愛いかったね。
17	マッピー	935	いってきまーす! はっけん! やったぜ!
18	バルーンファイト	912	バルーントリップが、スーパーマリオの海という意見も。
19	マリオブラザーズ	909	じつに息の長いロングライフゲーム。
20	ロードファイター	864	空を見ろ! 鳥だ! 飛行機だ! コナミマンだ!
21	フラッピー	831	SHOTANは全面クリアしたといっているが…。
22	スターフォース(セガ)	825	マークⅢで作れば、もっとおもしろくできたろうな。
23	ちゃっくんぽっぷ	758	このゲームは、ビデオ版よりパソコン・テレホビー版。
24	エレベーターアクション	653	ビデオゲーム版より難しくなったという…。
25	ベースボール	645	BEEPにも、このゲームのバグがずいぶん寄せられました。

Beep 読者が選んだ GRANDPRI

順位	ゲーム名	得票数
26	ハイパーオリンピック	619
	指をケガしようが、ハイパーショットが壊れようが…。	
27	エクセリオン	593
	敵の怪鳥がもっと大きければリアルなのに…。	
28	フロントライン	487
	だれだ！ 戦場の狼もどきと呼んでいるやつは!!	
29	レッキングクルー	443
	ゴールデンハンマーを取ると、殺人鬼になるマリオ!?	
30	チャンピオンサッカー	409
	アルファ電子のエキサイティング・サッカーにそっくり!?	
31	ゴルフ	393
	実戦同様のゴルフ。ＯＢはハジ公だぜ。	
32	ピットフォールII	354
	オリジナルよりおもしろい!? PITFALL！「ツー」	
32	フリッキー	354
	1面クリアできずにソフトを投げ出した人は何人いる？	
34	ザクソン	326
	スーパーザクソンまで入ってるんだぜ！	
35	テニス	310
	ベースボール、ゴルフと並ぶスポーツゲームのはしり。	
36	ドラゴンワン	288
	セガ版スパルタンＸという、いじわるな声も。	
37	ドアドア	256
	ドアドア狂・芋吉氏も舌をまいた50面てかぁ。	
38	ジッピーレース	253
	ロードファイターバイク編？ でも、スリルはこっちが上！	
39	ナッツ＆ミルク	220
	このゲームも、ファミコンストラクションしてほしいな。	
40	新入社員とおるくん	214
	ヘッドバッドで上司を倒してエスケープ。月給ドロボー!?	
41	チャンピオンプロレス	198
	テレホビー唯一のプロレス・ゲーム。	
42	フィールドコンバット	174
	敵を味方にし、味方を敵に回し、虚々実々のかけひき。	
43	ＧＰワールド	170
	キミは「ごくろーさん、隠れコース」を見たかっ!!	
44	クルクルランド	166
	グルッピーの移動を考えないと、ぐっちゃんになりやす。	
45	アーバンチャンピオン	143
	ＶＳシステムのアーバンを見た人は何人いる？	
45	ワープマン	143
	ワープして地雷戦、またワープして銃撃戦が楽しめる。	
47	けっきょく南極大冒険	124
	ペギコプターでひたすら南極1周。可愛いペンギンが大人気。	
48	麻雀	114
	オーラスで頑張ろうと思っても、ノーテン流れなんて…。	
49	デビルワールド	106
	パックマンの後は、バイブルでフタを閉めて…。	
50	ハイパースポーツ	101
	メンタルスポーツの後はアタタスポーツで気分転換。	

▲ゼビウス(ナムコ)Ⓒ㈱ナムコ

それを活かせるようになれば、もっとおもしろくなると思うんだ。

合体物・スポーツゲームがほしいファミコン

担 最後に、ファミコンゲームについて話してくれない？

弥 スターフォースはどうだった？

S ＢＧＭが悪い。それとメッセージが貧弱。

弥 ＢＧＭのどこが悪いの？

S パーサーの音楽。ビデオ版はスタッカートがかかって、なかなか軽快だったのに、ファミコン版は、ストリングスがかかっているようで……。

弥 なるほど。ハドソンに32ＫＢの完璧(かんぺき)版を出してもらいたいね。

担 ところで、ファミコンではこれからどんなゲームを出してほしい。

S 合体物。たとえば、「地下がある**テラクレスタ**」。

弥 それから、「上から見た**マグマックス**」。

担 正直にマグマックスとテラクレスタと言わんか！

弥 あと、スポーツゲームもどんどんほしいね。とくに、プロレス。

S **リングの上は大さわぎ**ってかっ。

担 どーしてこれしか思いつかないの？

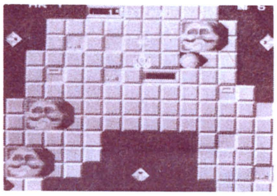
S あと、ディスクも出たことだし、アドベンチャーやロールプレイも出そうだね。

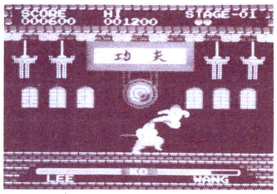
弥 多大なデータ量のゲームはＲＯＭでは無理でしょう。

S **マーブルマッドネス**と**ペーパーボーイ**がほしいな。

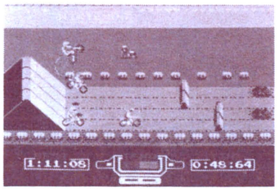
担 無理だっちゅーに！

S いやいや、**グラディウス**が出るんだから、期待できるかもしれない。


▲スターフォース(ハドソン)



▲イー・アル・カンフー(コナミ)



▲エキサイトバイク(任天堂)

設定が斬新で、なおかつ楽しくプレイできるゲームを

担 最後に、メーカーに望むことは？

S ファミコンについては、このままの調子でやればいい。

弥 手ぬきゲームは作らない！

S スーパーカセットビジョンは、バージョンアップを期待したいね。

担 セガはどう思う？

S セガにしかできないゲームを出してほしいな。設定が斬新で、なおかつ楽しくプレイできるゲームがね。これは、ファミコンでもカセットビジョンでも同じだと思うんだ。

担 なるほどね。

ゲームBEST50

ビデオゲーム編

こちらはにぎやか、ゲーム博士と、会社員、マニア、美以派(ミーハー)のビデオゲームめった斬り

◀ドラゴンバスター(ナムコ)Ⓒ㈱ナムコ

スパルタンXタイプと日本風ゲームがよくはやったね

博士　まず、今年のビデオゲームの特徴として、第1に**スパルタンX**タイプのゲームがはやりましたね。

会社員　あの手のゲームは、ひたすらボタンをたたいてると、先に行けるんですよね。

美以派　ボスなんか出てくると、もうなにがなんだかわかんなくなっちゃう。

会社員　どうやってやっつけたか自分でもわからない。(一同笑)

博士　同じ路線では、**ドラゴンバスター**がありますね。

美以派　あたし、あれ好き！

会社員　ひたすら剣を振り回してると先に行けちゃうからでしょ。

マニア　あれはファイアーボールをいつ出すかがミソなんですよ。

美以派　そうよ。あの〝ダマ〟を一番最後の所でビシビシ出しまくるのが、快感なのよ。

博士　ストーリーに独特な〝伝説〟が感じられて、いいですね。

マニア　ほかにも、**青春スキャンダル**とか**ピットフォール**とかがありましたね。

博士　さて、2番目の特徴は、**忍者くん**以降、日本に設定を置いたゲームがはやりましたね。

会社員　**忍者プリンセス**、**侍**(さむらい)**日本一**、**いっき**、**ゴンベのあいむそーりぃ**などなどですね。

美以派　あたし、忍者くん好き！　走る姿がとってもいじらしいの！

◀ショーリンズロード(コナミ)

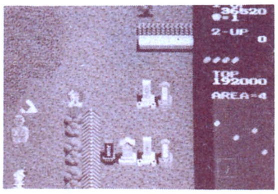
博士　最初はメーカーが、日本調のゲームは海外で売れないと思っていたみたいですね。

マニア　それまでのゲームはほとんど無国籍が多かったですね。

会社員　**1942**なんかはプレイヤーが米軍のP38で、敵が日本機。あれ逆にしてほしかったですね。零戦(ゼロセン)でB29を撃ち落とすとか。

美以派　それヤバイんじゃない？

マニア　国内バージョンと海外バージョンの2通り作ればいいのに。



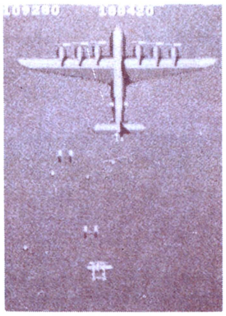
▲いっき(サン電子)

相変わらずのゼビウスタイプ、演出で成功、戦場の狼

順位	ゲーム名	得票数	コメント
1	ドラゴンバスター	10350	お姫様るっく、ミニスカート、ビキニがよかった。
2	ゼビウス	8624	1983年発売以来、こんなに人気のあるのはこれっきゃない。
3	スパルタンX	5724	多彩な攻撃と、リアルなアクションで人気爆発!!
4	戦場の狼	5695	プレイしないで、電源を入れたり切ったりしていた人も…。
5	1942	3585	32面クリアにやっきになった人が何人いるだろう？
6	イー・アル・カンフー	3545	1対1での勝負の最高峰ゲームだね。
7	パックランド	3224	じつに奥が深いゲーム。思った以上に、売れました。
8	スターフォース	2869	とにかくグラフィックスがスゴイ!!　内容の簡潔さで人気。
9	エグゼド・エグゼス	2716	やればやるほどおもしろくなるシューティングゲーム。
10	ドルアーガの塔	2690	ファミコンにも移植された、ビデオ初のＲＰゲーム。
11	ツインビー	2458	ベルをとることでパワーアップしていくのがおもしろかった。
12	メトロクロス	2065	カンのけり方ひとつにもいろいろなテクニックがあったね。
13	グラディウス	1684	バブルシステム第2弾。鬼のように難しいゲームだった。
14	ギャプラス	1121	ギャラクシアンの延長だが、数々のフューチャーがあった。
15	ディグダグ2	1097	大人気を得たディグダグの続編。必殺山くずしがあった。
16	バンゲリング帝国の逆襲	1076	ロードランナーの難面を集めたゲーム。ひたすら頭を使った。
17	ロードランナー	1051	本格的思考ゲーム。パズル的な要素で人気を呼んだ。
18	忍者くん	916	敵キャラクターがとても可愛かったが、とても強かった。
19	忍者プリンセス	891	くるみ姫を操作して城をとり戻せ、ミスすると泣いちゃうぞ。
20	ピットフォールII	781	隠された3つの宝を捜すアドベンチャー。迷路が広いぞ。
21	ディグダグ	686	必殺岩落としは有名。数々のテクニックがあった。
22	いっき	685	悪代官を倒すため、権べと田吾は立ち上がった。
23	ショーリンズロード	667	BEEP編集部のT・S氏は、何点でもいくと豪語している。
24	アッポー	524	本格的プロレスゲーム。キャラクターがユニークだった。
25	ギャラガ	514	敵に捕らえられた味方を取り返し、デュアルファイターで反撃。

Beep 読者が選んだ

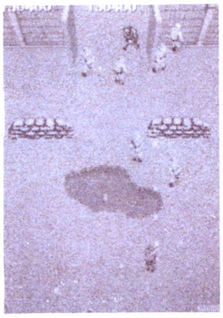
順位	ゲーム名	得票数	
26	バラデューク	507	グレートオクティを始め、不気味なキャラクターが多かった。
27	B-ウイング	499	敵に見あったウイングを装着。8種類のウイングがあった。
28	マグマックス	495	地上と地下を行き来しパーツ装着。グラフィックが最高!
29	テディーボーイ・ブルース	486	石野陽子の歌うBGMに合わせ、キミもテディーボーイ。
30	ハング・オン	446	バイク型のコックピットで実車感覚体験。
31	ロードファイター	411	キャラクターの小さなレーシングゲーム。隠れキャラで人気。
32	サンダーストーム	410	レーザーディスクを使った戦闘ゲーム。本当に感動した。
33	ハイパーオリンピック	400	ボタンをいかに速く叩くかを競ったものだ。
34	エレベーターアクション	393	敵基地に入り重要書類を盗め! エレベーターの使い方が勝負。
35	ソンソン	366	2人同時プレイで天竺めざして進んでいけ!
36	カラテドウ	354	それ飛び蹴りだ、やれ追い突きだ。空手ゲームの決定版。
37	エキサイトバイク	352	ウィリーやジャンプ等のハイテクもあるモトクロスゲーム。
38	キングオブボクサー	334	必殺技で対戦相手を倒せ。ハンパなパンチはきかないぞ。
39	スーパーパンチアウト	323	あのボクシングをこんなにもリアルに再現。
40	マッピー	318	何年たっても、マッピーは一生ボクらの人気者だ。
41	マーブルマッドネス	310	1つのマーブルをトラックボールで操るだけだが、奥が深い。
42	サッカー	301	パスだ!ドリブルだ!シュートだ! サッカーファンには最高。
43	リブルラブル	294	リブルとラブルで宝探し。キャラクターがとてもコミカル。
44	マリオブラザーズ	250	カメやカニたちをジャンプで倒し、けり落とせ。
45	TANK	238	マイタンクを操作し、敵タンクを倒せ!
46	エクセリオン	235	慣性力が働く戦闘ゲーム。ひと味ちがうぞ!
47	アイスクライマー	232	ポポとナナを操作して氷山を登れ。氷山には難所がいっぱい。
48	スペースインベーダー	225	TVゲームブームのきっかけとなったゲーム。
49	プロレス	224	プロレスの多彩な技を再現。キミも明日からチャンピオン。
50	忍者ハヤテ	222	忍者ハヤテを待ちうける侍や怪獣たち。お姫様を救い出せ。


▲1942(カプコン)

博士 1942といえば、忘れてはならないのが3番目の特徴、相変わらず強いゼビウスタイプですね。今やこの手のゲームは、一つのジャンルを築いたと言ってもいいでしょう。

マニア ツインビー、エグゼド・エグゼス、B-ウイング、スターフォース。

美以派 あたし絶対ツインビー! にんじんさんや、えんどうまめさんが飛んでくるなんて画期的じゃない。バリアなんて、すぅっごくきれいよ。


▲戦場の狼(カプコン)

会社員 あれは、女の子と2人でやると、受けるんですよ。

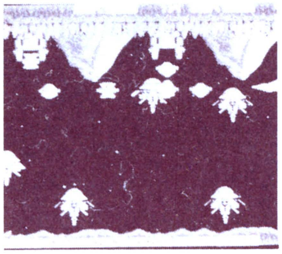
マニア でも2人でやると、自分の機を取られちゃって、ハイスコアが出せない。

美以派 サウンドも楽しいわよ。

会社員 サウンドといえば、B-ウイング! 置いてある店は、みなボリュームを上げてた。

マニア ドビョオーン! バヒューン!(机に向かって騒ぎ出す)

美以派 あたし、あれ嫌い! あの模様、気持ち悪くない? あんなのやってると目が悪くなるわよ。


▲グラディウス(コナミ)

マニア (いつの間にか、美以派の後ろに回ってお尻をつつく)ドスッ!ドスッ!ドスッ!

美以派 なにすんのよ。このガキーッ! (ドタバタ)

会社員 博士、ほっといて先行きましょう。

博士 うむ、第4の特徴は、戦場の狼やTANKのような、演出効果のパワーアップだろう。

会社員 戦場の狼のあのリアル感覚! 思わずのめり込んでしまいましたねえ。

美以派 あたし、あれダメなのよね。何がなんだかわかんないし、やたら"タマ"が飛んでくるし。

マニア フッフッフッ。それがいいんじゃない、臨場感があって。

会社員 TANKのサウンドもすごいですね。ズンドコドコ!ズンドコドコ!って、空っ腹にひびきわたってしまう。

博士 戦場の狼もTANKも元を正せば、3年程前のタイトーのフロントラインなんだね。だけど、キャラクターの美しさや、サウンドの素晴らしさなどの演出効果のレベルUPによって、ずいぶんちがって見えるんだね。

▲ハング・オン(セガ)

マニア コナミのグラディウスもスクランブルやディフェンダーを思い出すけど、あのキャラクターの美しさや、パワーUPできるのが好きですね。

今後はセガの大作路線に注目したいね

博士 さて5番目の特徴として、今年最も画期的だったのが、セガのハング・オンやスペースハリアーに見られる、大作路線だね。

会社員 ゲームセンターにバイクを置いて、レバーでなくバイク全体を傾けるなんて、すごいですな。

マニア あのゲームのおかげでゲームセンターに、ツナギとヘルメットでくる人が増えましたよ。

会社員 みんながまわりで見てるから、スターになれる。

美以派 上手な人は、でしょ。でもあれ、女の子には無理よね。

会社員 スカートをはいた子はダメにすればいいんですよ。

マニア テニスルックなんかだったら最高ですよ。

美以派 なに考えてんのよ! ヘンタイ!

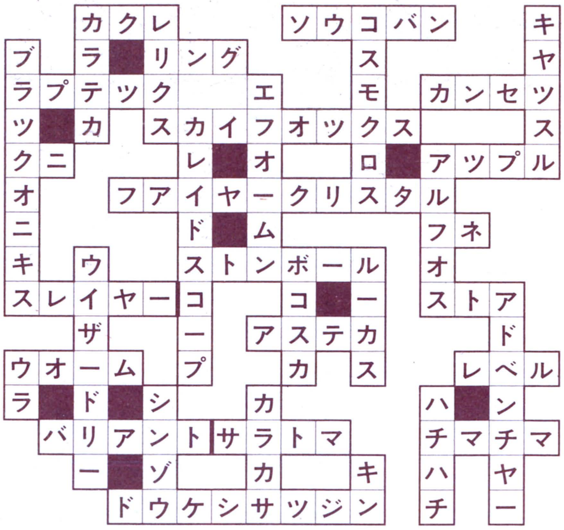
博士 ゴホン! まあとにかくハングオンによって新しいプレイヤーの層が増えたことは確かだね。また、スペースハリアのようなコックピットまでを動かす、3Dシミュレーションは、おおいに注目したいね。セガの大作路線は今後のビデオゲームの方向を指していくんじゃないだろうか。

▲スペースハリア(セガ)

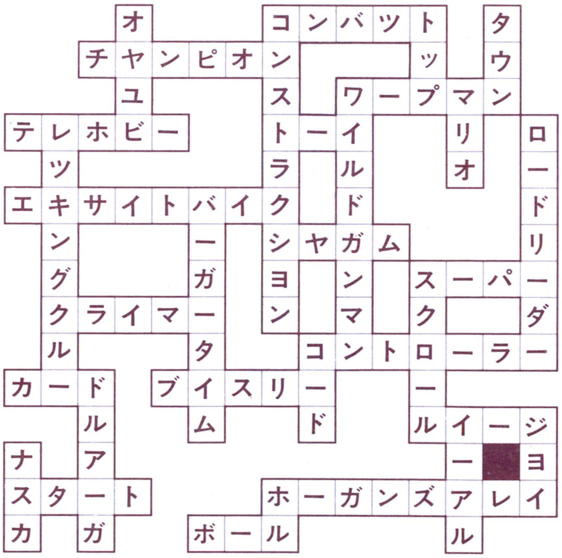
ペーパーテスト解答編

ゲーム狂のキミなら解けて当たり前、解けなきゃちょっとね…。

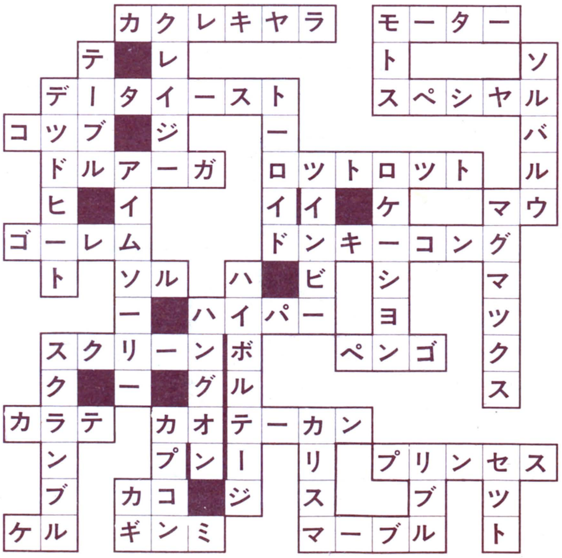
●パソコンゲーム（P.32）



●テレホビーゲーム（P.33）



●ビデオゲーム（P.34）



一般常識編 ●解答

●パソコンゲームクイズ（P35）

A1 ③（ヤマトを見たことのある人はかなりのスゴ腕です）
A2 ①（キミはマクロスを知っているな）
A3 ②（ちなみにタイラは10発目で破壊できるのだ）
A4 ①（出し方は、タコを倒した後、もう一度地上に出て、タコのいた場所へ行くのだ）
A5 ①
A6 ③（全部見つけることができたかな？）
A7 ①
A8 ③
A9 ①
A10 ①
A11 ②
A12 ①
A13 ①
A14 ①
A15 ①

●テレホビーゲームクイズ（P36）

A16 ①
A17 ①
A18 ③（あってもいーのに…）
A19 ① 寺院の前で××すればよい！
A20 ①1・3・6で出現するぅ。
A21 ②（③はタコ！）
A22 ① ずぇんぶぅ!!
A23 ①
A24 ①
A25 ①
A26 ③（ハイパーはハイパーでもハイパー'84だったりして）
A27 ①
A28 ③
A29 ③
A30 ②（みんなありそーだけど）
A31 ①
A32 ②

ビデオゲームクイズ（P37）

A33 ②
A34 ①（じつは、この2つのゲームは同じ人が作ったのだ）
A35 ②（①はエグゼド・エグゼス、③はひげ丸だヨ）
A36 VULGUS→100、SONSON→400、ひげ丸→20000、エグゼド・エグゼス→100、魔界村→1000
A37 ①（③はエグゼド・エグゼスだっちゅーに！）
A38 ② ただし、スコアは1920点
A39 ①
A40 ③（どっちにしろ、死んじまうのだ）
A41 VULGUSのステージ4の最初、左側。SONSONの10面、画面下。戦場の狼のステージ8、2回目の飛行場の左側。
A42 ©CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED EXEDEXES
A43 VULGUS―佐吉、バルガス SONSON―ジャンボイチゴ、大魔人 ひげ丸―隠れキャラ全部 1942―富嶽、マヤコ E・E（エグゼド エグゼス）―ジャンボイチゴ WOP、パイナップル、ホルスタイン、トンボ、EXES2号・3号・4号・5号、ツインクル、トリクル、プロトタイプEXEDEXES、EXEDEXES 戦場の狼―なし 魔界村―弥七、リトルキング、大魔王（あーつかれた）
A44 ①（③は48Fのクリア法だったりして）
A45 ①
A46 ①プラス③（ぬわんとちょーちんブルマーだったのだ）
A47 ③（カエルになるには呪文をうけようね！）
A48 ②
A49 ②→①（これで出るはず！）

第23回 アミューズメントマシンショー レポート

文／氷水芋吉

ビデオゲーム最新作が勢ぞろい！ ゲームマニア必見の'85AMショー

さる10月2、3日、東京平和島の流通センターにおいて、第23回アミューズメントマシンショー(通称AMショー）が開催されたということは、ゲーム通のキミだったらもう知っているだろう。このAMショーは、ゲーム業界のこれからの動向を探る意味でも重要なショー。そこで、わがBEEPでも、この冬以降の新ゲームの情報などをキャッチするべく、十数人もの人材を投入して取材に行ってきた（ただ単にゲームをやりに行っただけ？）ので、ここに、その取材の結果を載せよう。

まず全体的な印象から。今年のAMショーは、新風営法の影響をふき飛ばそうと各メーカーとも新しいゲームコンセプトを求めてさまざまな試みに挑戦していたようだ。たとえば4人が同時にプレイできるタイトーの「スーパーデッドヒート」やアタリ（ナムコブース）の「ガントレット」、また3次元の空間でプレイできるアイレムの「バトルバード」などは、今までのビデオゲームのワクを大きく広げていくに違いない。

▲日本のAMショーは世界中から注目されているんだヨ。

そして「インベーダー」や「ゼビウス」などのような画期的な新製品、ヒット作が1本でも現れれば、業界全体が活発になることは間違いないし、ここらへんでそういうすごいゲームが出現してほしい、というのがアーケードゲーム業界の一致した思いだろう（密かに準備を進めているメーカーもあるらしい）。

▲さまざまなコンセプトのニューマシンが勢ぞろいした会場内だ。

ところで、各ブースを回っていてものすごい人だかりができていたのがセガのブースだ。

ここでは人気の「ハング・オン」の迫力をも上まわる3次元シューティングゲームの「スペースハリアー」が出品されていた。これはコックピット型きょう体にプレイヤーが乗り込むわけだけれど、操縦桿を上下、左右に動かすに従ってきょう体そのものが、上下、左右に動き、プレイヤーに実際の飛行気分を味わわせてくれるすごいものだった。プレイしてコックピットから降りると、そばにいた外人女性がいきなりこちらを見て「オー・ワンダフル!!」と言ったので、一瞬びっくり。でもちょっと考えてがっくり。その女性がさしているのはボクじゃなくてマシンだったのだから。

▲今までにない新しいタイプのマシンに人気集中だ。

最後に、これは余談になるけれど、取材を終えて今まさに帰ろうとしたそのとき、恰幅の良い紳士が外人と話しているのが目についた。その紳士というのが、なんとあの中村雅哉氏(ナムコ社長)ではないか！ ナムコ狂の筆者が、ひたすら恐れ入ってしまったことは言うまでもない（中村氏はAMショー主催の団体、JAMMAの会長なんだから、会場にいらっしゃっていたとしても別に不思議はないんだけれど……）。

とまあ、書きたい放題書いてしまったけれど、カタい話などは抜きにして、次ページからの各メーカーについての詳細をどうぞ。

AMショーレポート

●文／W-Z龍仙・A／sina＝2R・山田太郎・NAN®●カメラ／斉藤郁男

●ナムコ

こちらはナムコブース。これはもう一般発売されている、「モトス」。フィールド上から敵であるビー玉をはじき落とすというゲームだ（詳しくは本誌11、12月号参照)。それから、コックピットタイプで「RF 2」。これはきょう体はナムコだが、基盤はコナミなのだ。つまり、ポールポジション用コンバージョンキット。

後は純ナムコゲームではないのだが、アタリの「ペーパーボーイ」。これは、新聞配達少年の1週間をゲーム化したもの。グラフィック、BGMともに◯。それから、ネズミをあやつり宝物を集める「ピーターパックラット」。これはあの「マーブルマッドネス」と同様、シス

テム1という機械を使用しているそうだ。それから、あの映画「インディージョーンズ」をそのままゲーム化した「インディージョーンズ魔宮の伝説」。プレイヤーは、インディージョーンズを操って幾多の冒険をし、サンカラストーンを取り戻す、または、パンコット宮殿から子供たちを救い出すというアドベンチャーゲーム。そしてナムコ出展最後に紹介するのは、アタリのもので「ガントレット」。なんとこれはRPGの一種で1人から4人まで遊ぶことができる。内容

は、それぞれ性格の違うプレイヤーを操作し、ダンジョンの中で鍵（かぎ）を取り、面クリアする。1人よりも4人でパーティを組んでプレイするほうが面白い。

●SNK

SNKのブースでは、ユニークなコントロールレバーで戦車を操作し、敵と戦う「タンク」と新製品「激走」が出品されていた。「激走」は自分の車を操作し、敵(相手)の車に体当りしたり、道路の壁に当ててクラッシュさせるというもの。敵の車のなかには武器を搭載（とうさい）しているものもあり、それを取るとさまざまなパワーアップもできる。そして敵に追われているプリンセスを救出することが最終目的だ。

●日本物産

日本物産のブースでは、おなじみの麻雀シリーズに加えて、「テラクレスタ」が出品されていた。特徴は、各種パーツを取ってプレイヤーがパワーアップでき、しかもフォーメーションを組むことによって、より多くの攻撃が楽しめる点だろう。プレイヤーの目的は最終要塞（ようさい）マンドラーを破壊することだけど、プレイ中「マグマックス」に登場したクラゲが出現したのにはビックリした。

●ジャレコ

ジャレコブースでは、「アルカード」というシューティングタイプのゲームを出品していた。内容は、戦闘ポッドを操り、ビーム砲とスパイラルショットを使い分け、敵を倒し、画面の光るところを通過すると面クリアというもの。このほか「シティコネクション」も出品されていた。

●セガ

セガのブースには、新製品がとくに多く出品されていた。まずパソコンソフトではおなじみの「チョップリフター」。これはブローダーバンド社の移植版だが、パソコン版に比べるとグラフィックが美しくなっている。このほか「ヘビーメタル」(本誌11月号参照）や可愛い女の子がバイク、ヘリコプターなどに乗って戦いをくりひろげる「フラッシュギャル」、空中で悪魔と戦う「6デビルス」、スキーを題材とした「ゲットオール」、「スーパークロスII」が出品されていた。そして今回のショーで最も注目を集めたものの1つが「スペースハリア」だ。このゲームは基本的にはコックピットタイプの3次元戦闘ゲームだけれど、大迫力の画面とステレオサウンドに加え、コックピット部分が可動式になっているため戦闘機の動きに合わせてプレイヤーのシートも前後左右に傾くというのが特徴だ。プレイヤーはもちろん、見ているだけでも十分楽しめるゲームだ！

●ユニバーサル

ユニバーサルのブースには、新製品が2つ出品されていた。まずは、「キャプテンザップ」。プレイヤーはレバーとボタンでザップを操作する。これも親切なことに画面に矢印とボタン表示が出てくる。それと、コックピットタイプで、あの「トップギヤー」の第2弾、「トップギヤー2」。これは、レ

ーシングゲームで120秒以内に1つのコースを2周すると、次のコースへ進める。いずれもアニメ＋CGの画面がきれいなレーザーディスクゲームだ。

●アイレム

アイレムのブースでは交換遊戯「ロットロット」(本誌11月号参照)をはじめ衛星基地作戦ゲーム「アルマジロ」や3次元コックピットタイプの「バトルバード」が出品されていた。

「アルマジロ」というゲームの海外バージョンの名称はなんと「ムーンパトロール2」というのだ。内容はその名のとおり元祖「ムーンパトロール」そっくりだけど、操作性がぐっとアップしているほか、特別なボーナスも用意されている。「バトルバード」は、ちょうど双眼鏡のような覗き窓から画面を覗き込むと立体に見えるようになっていてスペース戦闘ゲームの臨場感を十分味わうことができる。

●データイースト

データイーストブースでは「ロードブラスター」、「コンペティションゴルフ・決勝ラウンド」、「メタルクラッシュ」が出品された。

「ロードブラスター」は、カーアクションもので、レーザーディスクを使った繊細かつ迫力のある画面で、プレイヤーを楽しませてくれる(詳しくは本誌12月号参照)。

「コンペティションゴルフ・決勝ラウンド」はゴルフもので、スコアによって順位が変わっていく。リアルな背景と動きがウレシイ。

「メタルクラッシュ」はロボットのアクションものだ。立体的な背景が左右にスクロールして、プレイヤーに不思議な感覚をあたえる。

●テーカン

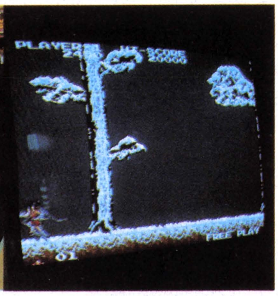
テーカンのブースでは、「スターフォース」「ピンボールアクション」などの人気ゲームが出品されていた。また参考出品として、マイシップを操作して画面下方にある基地を敵の侵略から守る「THE X」や、敵陣を偵察し、搭載している「カメラ」で空中から敵陣地をフォーカスし、その写真をもとに敵に攻撃をしかけるという、とてもユニークなアイデアの「領空侵犯」も人気を集めていた。

●辰巳電子工業

辰巳電子工業ブースでは、「バギー・ボーイ」が出品されていた。これはマルチスクリーンにステレオサウンドなど、現在の先端をゆくマシンだろう。ゲームの内容は、バギーを操りモンテカルロ、サファリ、パリ－ダカール、サザンクロスなど世界4大ラリーコースのほか初心者向けにオフロードコースの合計5コースが設けられている。この本が出るころは各所で見られることだろう。

●タイトー

タイトーブースではかなり多くのビデオゲームの出品があった。まずは、「忍者ハヤテ」のような「影の伝説」。プレイヤーは刀と手裏剣を駆使して魔城に乗り込み姫を救い出す、というゲーム。そして空手ゲーム「女三四郎」。このゲームは、数々の技を使って女三四郎が道場破りをしていくというもの。女三四郎のキャラクターが、なかなか可愛い。それから、これは凄い!! レーシングゲームの極致といえるのでは、という凄い「スーパーデッドヒート」。これは今までのレーシングゲームとは異なり、なんときょう体に4つのハンドル・アクセルなどがついていて、1人から4人まででレースをすることが可能なのだ。そして、アクションものの「ナックルジョー」。まるでケンシロウのようなキャラクターが、パンチとキックで敵を倒していくというもの。ときどき出てくるPマークを取ると…。北斗百裂拳のようなこともできてしまうのだ。次に横スクロールしていくジャングルや大草原のなかを弓矢とナイフで猛獣や悪い黒人と戦いながら進んでいく「ワイルドボーイ」。それから、これはもう発売している「タイムギャル」。これはレーザーディスクゲームで、プレイヤーは時代を選択し、画面に出る表示どおりレバー・ボタンを使いタイムギャルを操作する。ミスをしたときの2等身キャラが可愛い。そしてタイトー最後のゲームは、スーパースピードレースJr.。これは低学年層を対象に小さくなったコックピットタイプのゲームで、やさしい交通ルールを盛りこんだ楽しいドライブゲームだ。



●カプコン

最近ヒットゲームつづきのカプコンブースでは、「魔界村」だけが出品されていた。カプコンファンとしてはちょっぴり残念だけど、そのぶん「魔界村」にかけるカプコンの自信と期待が感じられた。「魔界村」のプロモーションビデオを放映していたことと、海外向けのタイトル「ゴースト　アンド　ゴブリン」がとくに印象的だった。

●コナミ

コナミのブースでは、バブルシステムの「ツインビー」、「グラディウス」のほか、新製品「グリーンベレー」とナムコの「ポールポジション」のきょう体を使った「コナミＲＦ２」が出品されていた。

「グリーンベレー」は捕虜を助けるために、1人敵基地にしのび込んだ兵士が大活躍するゲームだ。

また「コナミＲＦ２」では、画面上に自分の車のコックピットから見た風景が表示され、今までのレースものに比べて、一段とリアルにゲームをプレイできる(ともに今月号ビデオゲームラボ参照)。

ファミコン・ゲーム

特集II ファミコンゲーム

楽しい冬休みが近づいてきた。いよいよファミコン・ニューソフトの嵐(あらし)がやってくるゾ!

出ましたよ、出ましたよ、ハドソンから! ボクの冒険心(ぼうけんしん)を満足させてくれる、ドキドキハラハラのストーリー。まるで映画のようなゲーム。その名はチャレンジャー。レッツ・チャレンジ!

チャレンジャー

ハドソン

文/SHOT,Gap

シーン1 STOP THE EXPRESS!

HERO・チャレンジャーの後から、8両編成のメタモルフォセス号がくる。その先頭車両には愛(いと)しのマリア姫と、にくきドン・ワルドラド(800点)がいる。しかし、列車の中に入るには、最後尾までたどりつかなければならない。

列車に飛び移ったチャレンジャー。おっと、下っぱのオジーズだ。こんなやつらは、ナイフでビシバシとやっつけよう。連結部はジャンプで飛びこすのだ。空飛ぶチョロQは倒せないので、ジャンプでかわす。しばらく進むとBGMがスターフォースして、雷雲(らいうん)が現れる。こいつも倒せないので、見切りをつけてかわそう。ゴールが近くなると、トリッペが波状飛行(はじょうひこう)をしてきたぞ! こいつもタイミングを見はからってナイフを投げろ! これで100点だ。また、ナイフを投げるとタイムロスとなるので、ジャンプでかわすのもいいだろう。成功すれば100点。

いよいよ列車の中だ。オジーズがピョンピョンはねてるじゃないか。ナイフで倒してあげよう。200点だ。前からなにかくるぞ! なぁんと任〇堂印のファイアーボール(タマ・800点)じゃねーか! こいつは倒せないので、ふせてかわそう。

次々と進んでいくと、いよいよ先頭車両。

ドン・ワルドラドとのいっきうち。でも、ここでは倒すことは難しいみたい。列車から落とされたチャレンジャーは、ワルドラド島へ向かうメタモルフォセス号を見つめていた……。

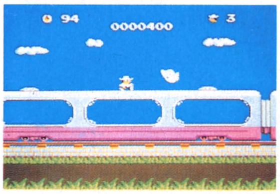
(ボーナス:タイム×100点)

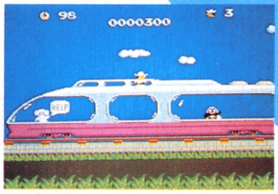
シーン2 SEARCH PRINCESS!

やっとのことで、ワルドラド島までやってきたチャレンジャー。この島の最奥部の、プレシオドランドのピラミッドに幽閉(ゆうへい)されている姫を救出するのだ。しかし、しかし! ワルドラド島はなんと100画面分! しかも、ピラミッドの扉(とびら)を開くには、洞窟(どうくつ)に隠されたキーワードがいる。これを探さないことには、はじまらないのだ。

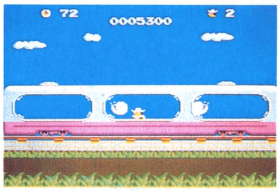
敵は今までのキャラクターのほかに、オックスボーンや、ピタロボなんかがせめてくる。1回や2回ぐらいなら触(ふ)れてもだいじょーぶだ。

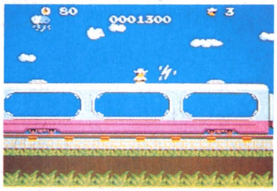
画面上のパワーメーターが0になると、アウトになる。タマにはナイフがきかないので、LEVEL1はかなりの苦戦を強(し)いられるだろう。というのも、パワーアップアイテムが出現しないからだ。これさえあれば、タマを倒せるんだ。アイテムは2つ。スピードアップ&すべての敵を倒せるPOWER(パワー)SWORD(ソード)と、画面上の敵を一掃(いっそう)

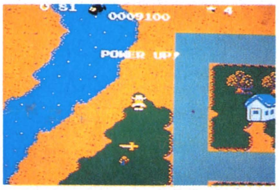

▲トリッペを倒して、意気よーよー!



▲メタモルフォセス号に乗って、冒険!

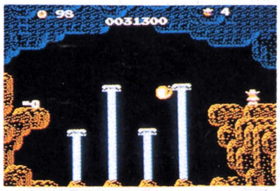

▲やばい! タマにはさまれたあ!


▲おーっと雷だ!



▲敵を倒すとパワーアップアイテム出現。

▲クソ、逃げられたか!


▲キーワードのカギを取れ!

▲これはパワーソードだ。

▲まっとうくじらに見守られて……。

▲ツインビーの星・1942の白Pow……。

できるPOWER JEWELがある。画面上に出ていれば、チャレンジャーのパワーが回復する。が、アイテムはナイフを当てること。触れるとパワーが減少する。

お、洞窟の入り口だ。これを守っているのが、骸骨のカラ。ノーマルナイフでは倒せない。そう、こいつはアイテムを使って倒すのだ。これで邪魔者はいないぞ。

シーン3 GET KEYWORD!

洞窟の中は噴水が出ている。この噴水に飛び乗ってキーワードを探すのだ。キーワードは、鍵、王冠、宝石の3つ（800点）で、これらをすべて取らないとピラミッドに入れないよ。

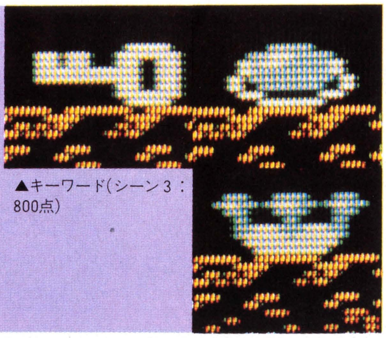
タマもいることだし、慎重にやりたいんだけど、経過時間によって、BONUSがあるんだ。残りタイム×100点のボーナス、さらに、ハイスピードボーナスが加算されるんだ。30秒以内なら、1万点。20秒ならば、な、なんと10万点！

え、10秒だったら？ きっと、100万点ぐらいもらえるんじゃないかな？ 洞窟をぬけると、Scene2が、また始まる。

〈Scene2〉

ピラミッドに入るまで、Scene2と3のくり返しとなる。海には、まっとうくじら（400点）がいて、パワーがアップする。決して殺しちゃいけないよ。あと、ワルドラド島には、数々のわながあるのだ。たとえば、入ると死んでしまう"Trap cave"や"Arijigoku"そして謎につつまれた"Mistery zone"（BEEPでは、生存者0）などがある。

マップを作るとかしておけばいいかもね。



▲キーワード(シーン3：800点)

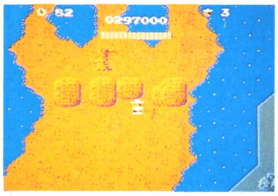
3つのキーワードを取り、ついに、プレシオドランドのピラミッドにやってきたチャレンジャーを待ちうけるのは!?（余談ですが、プレシオドランドは、恐竜の形をしています。）

シーン4 RESCUE PRINCESS!

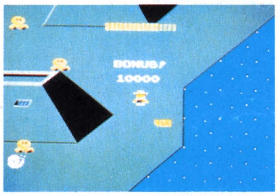
やっとここまで来れたべさあ、などといってるときじゃない！ LAST STAGEは、恐竜岩の中にいる姫を救うのだが……。この面の解説は、写真を見てもらえばわかると思うので、あえて書かないことにしよう。

ドン・ワルドラドを倒し、姫を救えるのは、チャレンジャーに扮するキミしかいない。

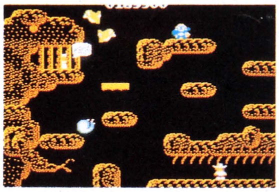
ほんじゃ、がんばってね。期待してるヨ。



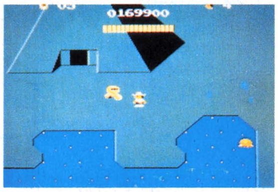
▲なんだ、このドクロマークは…。



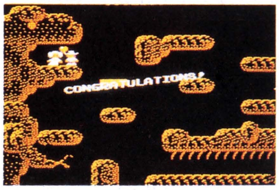
▲パワージュエルで敵は全めつ！



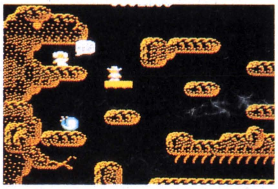
▲ファイナルステージ！



▲ついにやってきましたピラミッドお。

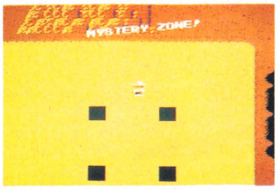


▲やったあ、おわりだ、次の面だあ！



▲にしきドン・ワルドラドを倒し……。

▲さばくは寒い……のはゴーデス。



▲生存確率0％。君は生き残れるか!!

シークレット情報

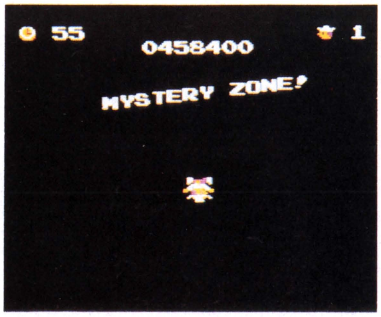
♥敵を倒したあとの得点表示を飛びこえると、100点。

♥ドンキーコングでおなじみのセコジャンができる。どこでやるのかは、ひ・み・つ。

♥Scene1で、空飛ぶまっとうくじらが出現する。出し方は不明。

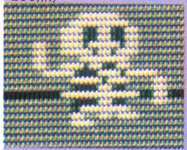
♥Scene1のドン・ワルドラドを倒すことができる。すると…。

▼ほら、いわんこっちゃない。

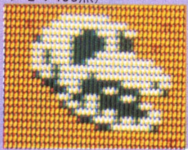


▲ピタロボ（シーン2：200点）

▲まっとうくじら（シーン2：400点）



▲カラ（シーン2：800点）



▲オックスボーン（シーン2：200点）

▲モーリン（シーン2：100点）

▲タマ（シーン全1面：800点）

▲トリッペ（シーン1、2、4：100点）

▲ケバラ（シーン2：400点）

▲オジーズ（シーン1、2：200点）

▲トビー（シーン1：0点）

▲バル（シーン1：0点）いなづま

▲バル（シーン1：0点）かみなり雲

▲ドン・ワルドラド（シーン1、4：800点）

▲まっとうくじら（シーン？？：400点）

▲チャレンジャー

▲マリア（シーン1、4）

パワーアップアイテム

●パワーソード（シーン2：1万点）

●パワージュエル（シーン2：1万点）

クリア・ボーナス

●シーン1 タイム×100

●シーン2 ノーボーナス

●シーン3 タイム×100

0〜10秒 ？？？点

11〜20秒 10万点

21〜30秒 1万点

31秒以上 ノーボーナス

●シーン4 タイム×1000点

●ジャンプ・ポイント 1000点

特集II ファミコンゲーム

キン肉マン マッスルタッグマッチ

バンダイ

©ゆでたまご/集英社・NTV・東映動画

文/稲田英之

エネルギー全開、マッスル・オブ・フィナーレ!! 火事場のクソ力で悪魔超人をやっつけろ!!

全国のBEEPER諸君、待望のキン肉マンがついにファミコンに登場したゾ。その名も「キン肉マン・マッスルタッグマッチ」。遊び方は1PLAYERと2PLAYERの2とおりあるが、ここでは2人用はおいといて、コンピュータと対戦する1人用のことに、話をしぼろう。ルールはかんたん。いろいろな技で敵と戦い、敵の超人パワーをなくすと勝ちになり、自分の超人パワーか、時間がなくなると負け。そして1ラウンドに3本勝負を行い、そのうちの2本に勝てば、次のラウンドに進めるんダ。「なーんだ。そんならかんたんじゃん」なんて言っているそこのキミ、それを言うのはまだ早いゾ。ラウンドが進むごとに敵の超人はどんどん強くなってくるし、うかうかしてたら2Rにだって進めないんだ。

無敵の8人の超人たち――命の玉が勝利の決め手だ!!

さて、まあともかく実際にやってみることにしよう。1人用を選ぶと画面に、おなじみの8人の超人の顔が浮かび上がる。8人の超人っていうのは、

1、キン肉マン。キン肉族の王子。必殺技はキン肉ドライバー。

2、ロビンマスク。必殺技、タワーブリッジ。その破壊力はアルゼンチンバックブリーカーをはるかにしのぐ。

3、アシュラマン。悪魔超人。必殺技はアシュラバスター。

4、テリーマン。キン肉マンとマシンガンズを結成。ファイティングスピリッツはテキサスの誇り。必殺技、カーフブランディング。

5、ブロッケンJr。必殺技、ナチスガス殺法。

6、ラーメンマン。必殺技は空手殺法。

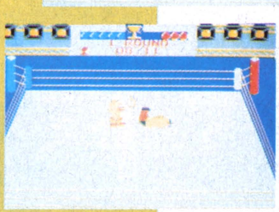
7、バッファローマン。ご存知1000万パワーが炸裂。必殺技、ハリケーンミキサー。

8、ウォーズマン。完璧と言われるコンピュータ超人。必殺技、ベアークロー。

このうちから、キミは2人の超人を選んでタッグを組むんだ。今回はキン肉マンとテリーマンの友情コンビを選ぶことにしよう。おっと。試合の前に命の玉について少しだけ説明しておかなくては。

命の玉はミート君がリングに投げこんでくれる金色の玉で、それを取ると、各超人は自分の必殺技を使うことができる。これは自分が取れば無敵だが、相手に取られたら致命的で、フライングボディアタックで敵の攻撃をかわして、敵がふつうモードにもどるまで我慢するしかないので気をつけよう。

フライングキック命中!!



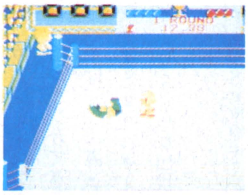
ラーメンマンもたまらずダウン。

ゲーム開始!そのときキミはミル・マスカラスになる!!

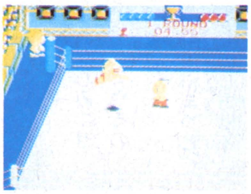
STARTを押すとロビンマスクとテリーマンがリングに立っている。そう、敵はロビンマスクとラーメンマンの強力ペアーで、一番手がロビンマスクなんだ。使える技は次の6つだ。

1、パンチ 2、キック 3、バックドロップ 4、ラリアート 5、ドロップキック 6、フライングボディアタック

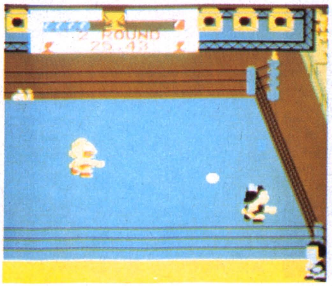
キミはテキサス魂を発揮してナックルパート(パンチ)で果敢にアタックするが、ロビンマスクもさすがだ。バックドロップ、フライングキックとミル・マスカラスも真っ青の多彩な攻めで応酬してくる。おっと、やられてる間にテリーのパワーが2まで減ってしまった。急いでキン肉マンにタッチしなくては。交代するとエネルギーが4までもどるから、すかさずラリアート、ドロップキックと連続攻撃だ。アッ!!。ミート君が命の玉をリングに投げこんだ。それを取ってとどめのキン肉ドライバーだっ!!。「グワッシャァアン……」ロビンマスクはついにマットに倒れた。しかし勝負はまだ1本終わっただけだ。次にはラーメンマンも出てくるし、命の玉が敵に渡ればロビンマスクのタワーブリッジで一発フォールを決められるかもしれない。キミはこの試練を乗りきれるか。平和はキミの指先にかかっている。



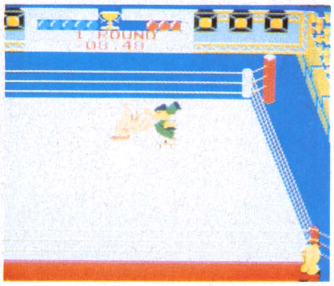
ブロッケンJr.倒れる。キン肉マンのパンチが炸裂した。



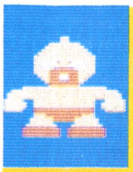
フライングボディアタック。Bを押して素早くネットに飛べ!!



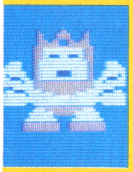
恐怖の電気リング。ロープに触れると感電してしまう。



お得意、バックドロップ。さすが僕らのヒーローだ。



大キン肉星雲キン肉星に住むキン肉族の王子キン肉マン。



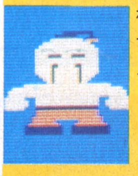
アシュラマン。悪魔超人。こいつだけは敵にしたくない。

ブロッケンJr。ナチスガス殺法はベルリンの赤い雨と並ぶ脅威だ。

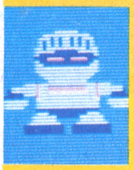
バッファローマン。ハリケーンミキサーは竜巻がヒントだった。

ヒーロー、テリーマン。ボクらもキミのようになりたいんだ。

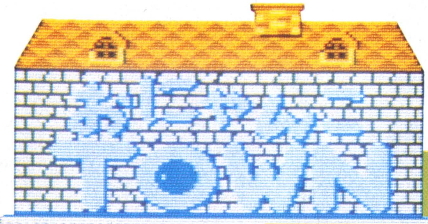
ウォーズマン。パロ・スペシャルも怖いが、ベアークローも怖い。



ラーメンマン。敵に回すと空手殺法で襲いかかってくる。



ロビンマスク。必殺タワーブリッジで敵を一発フォールだ!



おにゃんこタウン

うちのマイケルはどこ?

ポニー

文／松川孝一

特集II ファミコンゲーム

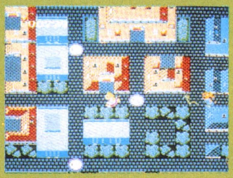
スクロールゲームにかわいいキャラクターが登場!

キャラクターがかわいい!

キャラクターがかわいいゲームがはやっているこのごろだけど、その期待に十分応えてくれるファミコンソフトが出たよ!! その名も「おにゃんこタウン」。べつに、女子高生が出てきてニャンニャンするわけじゃなくて、出てくるのは正真正銘のネコなんだよねー。

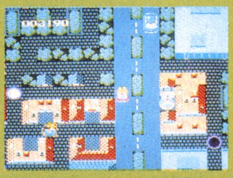
ゲームの目的は、家から逃げ出したマイケル（ピンクのかわいい子ネコ）を街から探しだし、家に連れて帰ることなんだ。でも、いじわるドッグや自動車なんかにぶつかると、ミルキー（キミが操作する母ネコ）は、やられちゃうんだ。うまくジャンプしたり、マンホールなどを使って、いじわるドッグをやっつけながら、マイケルを早く見つけるわけだ。ほかには、魚屋に入って魚を取るとパワーアップして、ドッグをつぶすこともできるんだけど、魚屋に入ると、無敵のオッサンが出てくるので、気をつけよう。また、隠れキャラクターのヘビも出てくるんだよねえ。

▲ある場所のマンホールを開くとヘビが登場する。



▲ヘビは魚を食べてパワーアップしても殺せない。

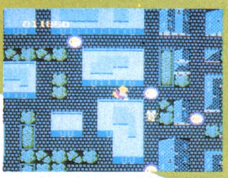
▲パワーアップしたのはいいけど、オッサン登場。



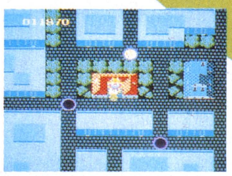
▲ボーナスの指輪を取ると1500点。車に注意。

▲最大ボーナスのドル袋発見。消える前に取ろう。

▲やっとドル袋を入手して、得点2000点UP。



▲マイケルを見つけたゾ。あわてない、あわてない。



▲やっとマイケルを連れて帰ることができた。

これが基本テクニックです

次にテクニックをあげてみよう。

①いじわるドッグも2種類あって、緑色のは、おろかな犬でかんたんにマンホールに落ちるけど、ピンクの犬は、直前に開けないと、逃げちゃう。タイミングがだいじだ。

②マンホールを直前で開けてから、それを飛び越えるテクを身につけると、ぎりぎり追っかけられても逃げられる。また、建物や生垣も薄いときは飛び越えられるから、うまく飛び越えるのは使える手だよ。

③1面めのボーナスのハイヒールやドレス、指輪、自動車は、街の左下のほうに順番に出てくるので、とっていけば高得点がねらえる。また、ドル袋は自動車をいただいたあとに右下の隅のほうに急げば、手に入れることができる。2面以後も、ボーナスの出るところは、それぞれ決まっているので、マークしよう。

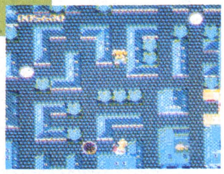
④マイケルを見つけても、あわててつかまえないほうがいい。いったんつかまえると跳べなくなるし、動きも鈍くなって、いじわるドッグにやられる可能性が大きくなる。そのときは、魚を食べてからマイケルをつかまえよう。

⑤魚屋の裏は道になっているケースが多いので、魚をとったら、すぐ裏に跳んで逃げよう。オッサンにやられなくてすむ。

⑥マンホールは、できるだけ開けといたほうがよい。なぜなら、いじわるドッグが動きにくくなるし、マイケルといっしょに帰るときにも、1つの防衛ラインとなることが多い。また、かってに落っこっていってくれればナイスだ。だけど、隠れキャラクターのヘビが、ある決まったマンホールにひそんでいるから気をつけよう。とくに、4面までは上のほうのマンホールから出てくるから、警戒が必要だ。ヘビは、直前にマンホールを開くとそこに入ってしまうという習性があるから、あんまり怖くはない。

まだまだ必勝テクはあるけど、あとは自分で編み出すことだ。がんばりすぎて目を悪くしない程度にやってくれよな!!

▲ドッグを落としてふたを閉じれば、100点UPだ。

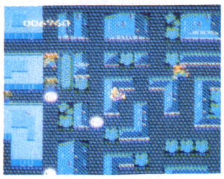


▲いじわるドッグをうまくマンホールに落としたぞ。ナイス。

▲車につぶされたミルキー。車の動きはパターン化している。

▲いじわるドッグが穴に落ちそうだけど、通行止めで行けない。

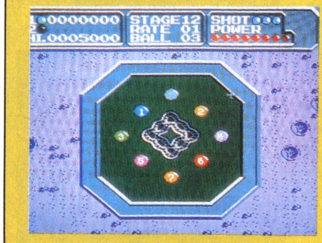
▲家のまわりのマンホールは開けておいたほうが有利だ。



▲オニャンコは、建物や垣根の1ブロック分は越えられる。

ルナーボール(ポニカ)

これ、ビリヤードのゲームなんだけど、盤面のバリエーションは60面、それにキューのねらいを微調整できるという親切さ。そしてリアルなミュージック。期待できるゾ。



▲とってもかわいいデモ画面。

※ルナーボールは別冊BEEP（12月上旬発売予定）で紹介します。

特集II ファミコンゲーム

1942
プロペラ機で発進

カプコン
文／魔将軍"弥七"

▲タイトル画面

カプコンファン待望のファミコン用カセットが、ついに発売だ！やったネ！

宙返りを有効に使おう！

このゲームは、空母から発進するプロペラ機をコントロールして、さまざまな攻撃をしかけてくる敵機を破壊し、エリアを征服していくんだ。エリアは8つあり、

♥MIDWAY
♥MARSHALL
♥ATTU
♥RABAUL
♥LEYTE
♥SAIPAN
♥IWOJIMA
♥OKINAWA
FINAL STAGE

というふうに進行していくのだ。

プロペラ機のコントロールは、✚ボタンで行う。そして、Bボタンで機銃掃射をする。3連発の双発砲だ。そして、今までのゲームにない斬新な機能、それが、Aボタンでの宙返り（ループ）だ。宙返りをしているあいだは、敵にふれてもミスにならないのだ。また、宙返りしてても、左右移動ができるので、画面後方の敵を攻撃するときに、プロペラ機を有利な位置に移動することができるんだ。ただし、宙返りは、1ステージ3回しか使えない。使用可能回数は、画面右下に表示される。

敵の攻撃パターンを見切れ！

各エリアは4つのステージで構成され、各エリアの最終ステージは、パーセント&POINT UP STAGEとなっている。得点をかせぐチャンスだ。といっても、敵の体当たりは激しいので、あしからず。

敵機のおもな攻撃パターンを書いておく。

★プロペラ機に近づいて、もどっていく。
★プロペラ機に近づいて、もどっていく……と思いきや、また向かってくる。
★直進し、ある地点に来ると、プロペラ機に突っこんでくる。
★プロペラ機にまとわりつく。
★プロペラ機めがけて突っこんでくる。
★編隊で出現、一定のパターンで飛行する。攻撃はしない。
★前方から出現、1回転して後方へ消える。
★後方から出現、前へ向かって直進する。
★後方から出現、前方で円を描いて飛行する。
★前進後退をくり返しながら弾をバラまく。

てな感じだ。とにかく、敵の飛行パターンを見切ってしまうのがポイントだ。

㊙ボーナスポイントも！

このゲームでも、カプコンでおなじみのPowや弥七が出現する。Powを出すには赤いプロペラ機の編隊を全滅させればいい。Powは5色あって、それぞれ効果は、

緑―4連発機銃になる
白―画面上の敵がすべて爆発
灰―護衛がつく
赤―宙返りの回数が増える
黒―プロペラ機が増える

てなぐあいだ。また、編隊を全滅させると500点、Powは1000点だ。

弥七は、敵機を200機撃つと出現する。下から緑のプロペラ機が出てくるので、1発撃ってやれば弥七になる。これで5000点だ。2回目からは、150機撃つごとに出現する。

クリアボーナスもある。宙返りの残り1個につき、1000点。また、敵機の撃墜数により、最高10万点までのボーナス！

それから、㊙情報。護衛を、中型機、もしくは大型機にぶつけると、5000または1万点のボーナスだ。また、32面をクリアすると、100万点のボーナスがある、といわれている。ぜひとも、挑戦してほしいね。

▲ゲームスタート。32面の死闘が始まる!!

▲グリーンのPowを取れ！

▲4連射にパワーUP！（見かけだけなんて言うなよな！）

▲白Powを取ると……

▲ほら、大型機も墜落した！

▲大型機と灰色のPowが出現。

▶味方の戦闘機がやってくるんだ。

▶おーっと、巨大戦闘機。30発当てろ!!

▶Powだ、弥七だ！

▶LEYTE1、美しいグラフィックス。

▶中型機の出現。チョコチョコ動く小型機にも注意！

特集II ファミコンゲーム

SONSON（ソンソン）

天竺（てんじく）への道は長いぞ！

カプコン

文／CPM闘幻狂　NANISORE®

ボクの好きなゲームなのに、ゲームセンターからは消えてしまった。でも、今ついに復活！

▲デモ画面。大魔人が飛来する。

SONSONの復活

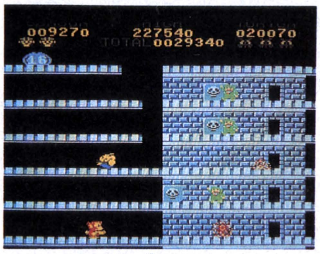
キミたちはSONSONというゲームを知っているかい。そう、たしかあれは1年まえのことだった。私が某ゲームセンターになにげなく足をふみ入れると、そこにはSONSONというニューゲームがあったのだ。思いおこせば、それがSONSONとの出会いだった。

このゲームは2人同時プレイが可能で、SONSONとTONTONを操作（1人用はSONSONのみ）して、敵を倒しながら天竺へ行き、巻きものを受け取るというものだ。グラフィックよし、サウンドよしで、かなり完成されたゲームだったのだけど、今ではほとんどのゲームセンターから姿を消してしまっている。そのSONSONが、ファミリーコンピュータで復活したのだから、感動ものだ。ゲームセンターでの興奮が家庭でプレイできるのだから、もうこれはやるっきゃない。

レッツゴー天竺

というわけでプレイ方法と攻略法を説明していきたいのだが、このカートリッジはまだ完成バージョンが手もとにないので、そこんとこヨロシク。

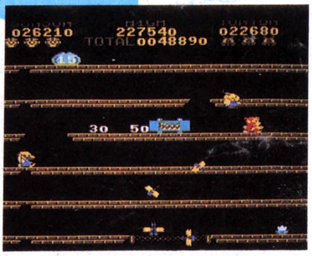
ルールは自分のキャラ（SONSONかTONTON）を操作し、左右に弾を撃ちながら敵を倒し、天竺まで行くというものだ。画面はつねに右へスクロールしていて、6段の道があり、天竺まで続いている。天竺まで20のエリアがあり、エリアごとに道が土手や石造りなどに変化していく。ときどきスクロールが止まり敵のトリデらしきものがあるが、5～8枚の壁を破壊すると先へ進め、弥七が出現する。それから画面のいたる所にスモールフーズが落ちていて、取ると10～100点のボーナス。6個取るたびに看板に表示されたジャンボフルーツが出現し、これを取ればなんと1000～1万点のビッグボーナスが入るのだから、これは取るしかない。しかし早く取らないと、画面左端から消えてしまうので気を付けよう。そう、このゲームにはPowがある。取ると画面上の敵がすべて1000～4000点のフルーツに変わるので、なるべく敵を引きつけてから取ろう。


▲敵の要塞、ドクロの壁を破壊せよ。

▲隠れキャラのタケノコ出現、取ると1000点。

▲ゲームスタート。先は長いぞ。

▲Powを取ると敵が食べ物に変わる。

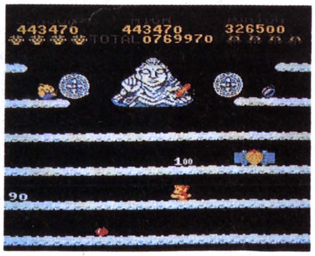

▲下を飛んでいるトンボは手ごわい。

天竺へ行けないキミに

攻略法の基本は、敵の動きを覚えることだ。たとえばピラニアは画面下3段目で待っていれば楽に倒せるし、トンボは出現と同時に倒すのがいい。しつこく追ってくる怪獣たちは、こちらと同じ段にいようとするので、誘導して一気に倒すことができる。それでも天竺へ行けなかったキミには、2人同時プレイを勧めよう。2人同時プレイといっても、敵の攻撃は1人用と変わらない。1人が上3段を、もう1人が下3段、というぐあいに自分の担当を決めれば、そうとう楽になるにちがいない。1人が敵に囲まれたときに、もう1人が援護射撃をしてくれれば助かることもある。ゲームが上手になって友だちと仲よくなれれば、一石二鳥というもの。天竺まで、あと1エリアになると、音楽が変わり雲の道になってしまう。ここは敵のいないエリアなのだ。ある程度進むと、おシャカ様が片手に巻きものを持っている。これを取ればボーナスが入り、1周クリア。

最後に、このゲームには隠れキャラがあり、決まった位置を通過するとタケノコがはえてくる。取ればボーナスだが、はえてくるときにレバーを上で動かしていると2000点入ることもある。

▲1周クリア、仲間たちが喜びボーナスが入る。


▲天竺に到着。巻きものを取ってクリアしよう。

ヴォルガードII
高機動戦闘メカの登場だ

特集II ファミコンゲーム

デービーソフト

文／スパーク炎上寺

単純なシューティングゲームとはひと味ちがう本格派！

あのヴォルガードが、グレードアップしてファミコンに登場した。

その名も「ヴォルガードII」。

そもそも、このヴォルガードは今までのパソコンのゲームには見られなかった"合体ロボゲーム"で爆発的人気を呼んだソフトであり、今出回っている合体・変形のシューティングゲームの先がけになったものだ。

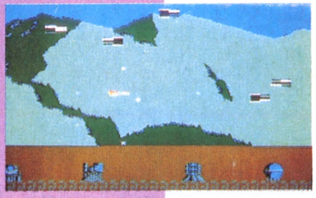
さて、「ヴォルガードII」は前作のすぐれた点をよく受け継いでる。

撃ちまくって、敵にぶつかるとGAME OVERというのが、今までのシューティングゲームだった。このゲームは、エネルギー＆ダメージゲームなので、自分のダメージが100%になるまではどんなに敵の激しい攻撃が命中してもゲームは終わらないところが、ちと変わっているぞ。

それから、二十数種類の敵キャラクターは個性的な形に加えて動きもかなり凝っている。

前作には出てこなかったロボット型の敵キャラクターや、プレイヤーの攻撃により変形してしまう敵などもたくさんあり、ゲームのおもしろさを盛り上げているぞ。

とにかく、敵キャラクターはすべてすごい!!



▲いよいよゲームスタートだ！

▲2号機と合体だ!! しかし、まだ先は長いぞ。

操縦法をマスターしよう！

✚字ボタンでプレイヤー機（飛行機・ロボットともに）を上下左右に移動する。

（ただし、ロボットに変形後、飛行機にもどりたい場合は✚字ボタンの上を押しながらBボタンを押すこと）

●**Aボタン**

これは、ミサイル（空中と地上）を発射するという、すっかりおなじみの操作法ですね。

●**Bボタン**

2機目が到着後は、このボタンを押すことによってロボットに変形するのだ。

そして、ロボットに変形後はBボタンでなんと"パンチ"ができるのだ。敵ロボットと白兵戦も可能だぞ。

▲オプションバリア装着のロボット。

さあ、スタートだ！

ゲーム開始時は、プレイヤー機は1機。

●**パワーゲージ**（MAXは21までね）

このゲームはエネルギー＆ダメージゲームだけあって自分のパワー（エネルギー）とダメージをつねに確認しないといけないのだ。

だから、このゲージを、いつもよく見ておこう。

エネルギーは10からゲームスタートでミサイルが敵に命中するとメーターゲージは増えるけれど、はずれた場合には減ってしまう。

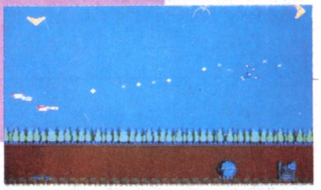
そして、ゲージが0になってしまうとなんと、地上ミサイルしか出なくなってしまい、また、4以下だと2機でもロボットに変形できないのだ（図A参照）。

●**ダメージメーター**

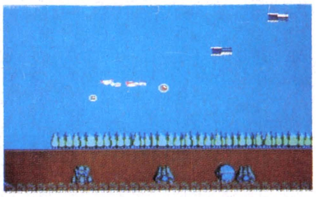
これは00からスタートする。

敵の体当たりをくらうか、または敵の弾に当たってしまうことによって増えていく。

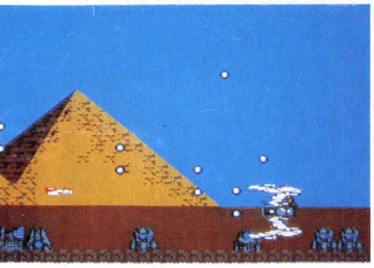
ダメージメーターが赤色になったら要注意!! ダメージ100%でゲームオーバーだからくれぐれも注意を。



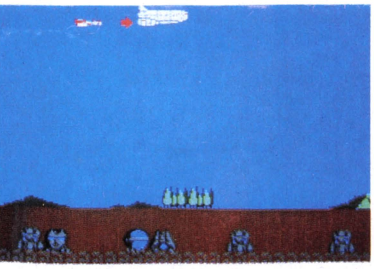
▲オプションの連射で敵をビシバシ破壊せよ。



▲オプションのバリアがぐるぐる回りだした。



▲ゾルディスの4方向弾に十分注意しよう!!



▲エネルギー船でダメージをへらそう。

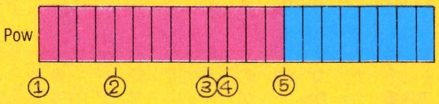
なお、ダメージは自機がロボットに変形すると増えにくくなり、また、ボーナスキャラクターをとることによって回復できるんだ！

オプションで激しくパワーアップ!!

なんとこのゲームでは自機に、自分のパワーに合わせたオプション（攻撃力強化機能）の装着ができるんだ。

このオプションを装着するには、まず、地上および空中の敵レーダーを8個破壊すると味方のエネルギー船が出現する。しばらくすると➡マークが表示されるので、そこに自機を近づけよう。そうするとダメージメーターは今までの半

図A：パワーゲージによるプレイヤー機の変化



①地上ミサイルしか出ない。
②変形できない。
③オプションをつけているときは、はずれてしまう。
④ゲームスタート時のパワー。
⑤エネルギー船につくと、オプションでパワーアップする。

分の値になり、しかもパワーゲージの量によって、4種類のオプションが装着され、自機に変化が現れるのだ。

●パワーゲージによるオプションのちがい

図Bをよーく見てほしい。オプションはエネルギー船に近づいたときのパワーゲージの値によって変わるのだ。

〈オプション1〉連射。

敵に対して連続して攻撃することが可能になるというありがたいオプションだ。

〈オプション2〉8方向発射。

自分のミサイルが自機を中心にして8方向に飛び散り、1度の発射で敵に対して効果的な攻撃をすることが可能になる(これ見てたら、B-ウイングのウイングのことを思い出しちゃったぜ)。

〈オプション3〉レーザー。

プレイヤーの弾がレーザーになり、敵を撃破するのがとっても容易になるというスグレモノ(このオプションでビシバシ得点をかせごう)。

〈オプション4〉バリア。

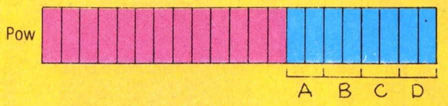
プレイヤーを敵の攻撃から守ってくれる、ほんとうにありがたいオプションだ。

どういうバリアかというと、エネルギー弾のようなものが自機の回りでぐるぐる回りはじめて、おおっ、これはジェミニ誘動か? はたまた宇宙戦艦ヤマトのアステロイドベルトか?

また、それだけではなく近づいてきた敵を破壊してくれるのだ。

このすべてのオプションを装着できたら、こりゃあもうほとんど無敵だね!!

図B：パワーゲージによるオプションのちがい



Ⓐプレイヤーの弾が連射になる。
Ⓑプレイヤーから8方向に弾が出る。
Ⓒプレイヤーの弾がレーザーになる。
Ⓓプレイヤー機の回りにバリアがつく。

巨大コンピュータ「ズイガム・ホルド」を破壊せよ!!

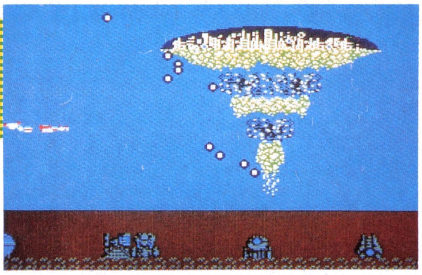
各1ステージの終わりに、巨大コンピュータ「ズイガム・ホルド」が出現する。

キミは自機をあやつり、弾をたくみにかわしながら「ズイガム・ホルド」を破壊しなければならない。

●「ズイガム・ホルド」の弱点はここだ!!

「ズイガム・ホルド」を破壊するときは、写真の黒い点のある部分をひたすら撃破しよう(オプションがすべてそろっていたら楽勝だ!!)。

破壊できたら次のステージへ進もう。

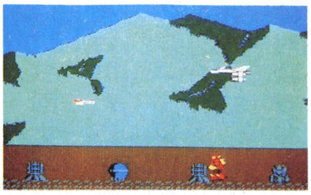


▲大型コンピュータ、「ズイガム・ホルド」だ。

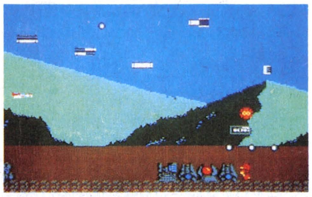
隠れキャラをさがせ!

とにかく、ものすごいゲームだよ、これは!

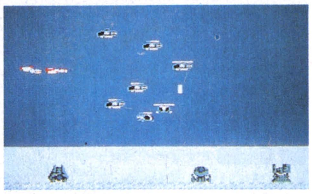
反射神経をフルに使うスリルはもちろんのこと、頭を使わないと先のステージへはとても進めない。



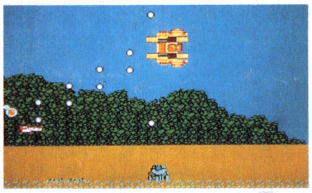
▲敵ロボタルカス。パンチでしか倒せない。



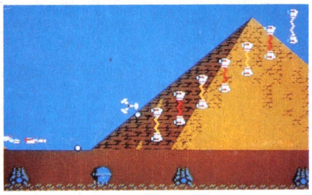
▲味方のＥＬＫを取ってエネルギーアップ。



▲敵キャラのギグ。まるでヘリコプターだね。



▲ソルフィスはゾルデスよりも手ごわいぞ!!



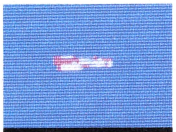
▲グラフィックもきれいだ(後ろはピラミッド)。

このGAMEのもう1つの特徴として、グラフィックがあげられると思うな。

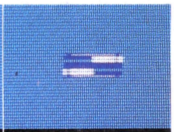
いろいろな所に中間色を使っていて、とても見やすくてキレイだ。ゲームの背景画面(山々、ピラミッド、未来都市、遺跡など)や豊富な敵キャラ、隠れキャラを見るためにも、このゲームをマスターしたいね。

ただちょっと言いたいことは、横スクロールのシューティングゲームなので、どうしても今までに出ているゲームと、どこか似かよってしまうところが残念だ(ジャレコの「フォーメーションZ」や来年3月発売の「グラディウス」なんかがそーだよね)。だから、もうちょっとなにかひと工夫欲しかったと思うんだ。

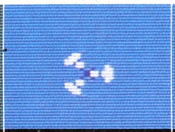
しかし、デキのいいゲームなのでBEEPER諸君、がんばれ。



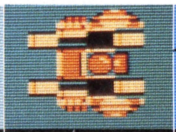
▲自機ヴォルガードII。



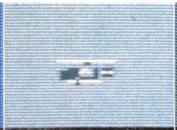
▲パレス (20点)。上下して攻撃。



▲ピックル(20点)。ゆっくり攻撃。

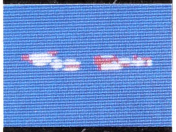


▲ソルフィス(3000点)。



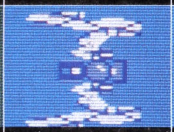
▲ギグ(50点)。直角に曲がってくる。

▲ダナシ(9999点)。Y軸にピタリ飛行。

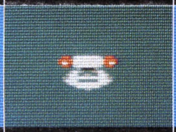


▲合体して2機になったゾ。

▲フォス(100点)。敵の空中レーダー。



▲ゾルデス(3000点)。4方向に弾を発射。

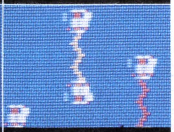


▲タンゴ(3000点)。奇数面で出てくる。

▲ナバー。このときは200点

▲タルカス(3000点)。敵のロボット。

▲さあ、ロボットに変形だ。



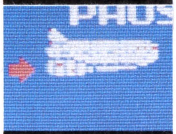
▲カザック。いつもはジグザグ飛行。

▲ノーデス。敵の輸送船。破壊不可。

▲こいつはなんだろう?

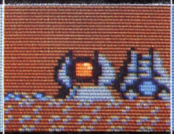
▲エボシ。(80点)。

▲ア・ダバー(50~10点)。

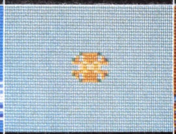


▲輸送船に接近してパワーアップ!

▲ダバー(50~10点)。4種の動きをする。

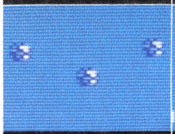


▲グラス(100点)。地上のレーダー。



▲ドング(50点)。小型ロボに変身も。

▲ナバー。このときは50点。



▲これもダナシ(40点、100点)。

●頭脳戦艦ガル(デービーソフト)はBEEP別冊でバッチリ紹介します。

特集II
ファミコンゲーム

今秋注目のナムコ最新作3本

バーガータイム パックランド スターラスター

発売／ナムコ　　文／芳珍玉一VS氷水芋吉

Ⓒ㈱ナムコ

さて、このコーナーは、今回ナムコから発売されたファミコン用のニューソフト3本をボク(玉っくん)と芋吉の対談でお送りします。

面構成を考えて攻略法を完成しよう "バーガータイム"

玉　まずはバーガータイムだけど、ゲームセンターにあったゲームだね。芋は覚えてる?

芋　ゲームセンターのことならまかせなさい！　とはいったものの、もとのゲーム「ハンバーガー」については、ナムコではなくデータイーストからリリースされていたっていうことしか、わからないんだけれど……。結局、ハンバーガーを作るゲームなんでしょ。

玉　そーなんだよな。コックの姿をした自分が、何段かに分かれたパンやハンバーグを一番下の段に落として、ハンバーガーを完成させるわけ。でも、いろいろな敵キャラが邪魔してくるから……。

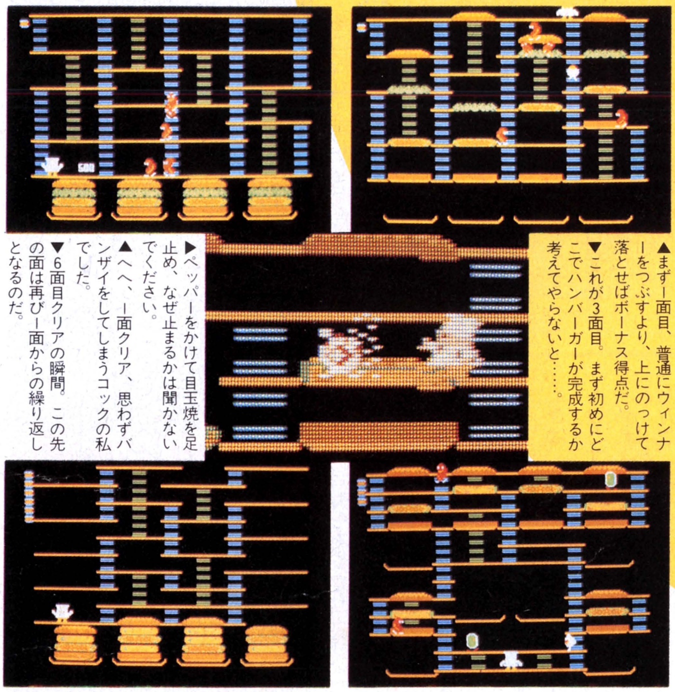
芋　ウインナーとかピクルス!!　でも、あいつらを邪魔モノだと思うようじゃあ、高得点は望めませんよ。ペッパーをふりかけといて、ハンバーガーにはさみこめばオイシイ得点源ですよ。

玉　このペッパーは、ウロウロ歩き回っているウインナーなんかにふりかけると、相手の動きがしばらくの間止まるんだ。でも、ただ止めるだけじゃなくて、もっと上手な使い方があるんだ。

芋　そう、敵キャラがパンの上にいるときに、ペッパーで眠らせといて、そのパンを落とすと、フツーは1段しか落ちないパンが、敵の重みで何段も続けて落ちるんです。それも、たくさんの敵キャラが乗っているほど下に落ちやすいから、それを使えば面クリアも楽勝、というワケですね。ただ、ペッパーは数にかぎりがあるから、ムダにはできませんよ。ときどき出現するボーナスターゲットで補給できますけど。

玉　ボーナスターゲットは全部で3種類。アイスクリームと紅茶、フライドポテトだ。面は6パターンの繰り返しだから、ボーナスが各面のどこに出てくるか覚えておけば、かなり楽。出てくる場所も決まってるし。

芋　ボーナスターゲットだけでなく、各面の構成を覚えていれば、面ごとの攻略法もできそうですね。各キャラの動きの法則も決まっているみたいですし。なんにしろ、無計画にやってもクリアはできない、そんなゲームですね。



▲まず1面目、普通にウィンナーをつぶすより、上にのっけて落とせばボーナス得点だ。
▼これが3面目。まず初めにどこでハンバーガーが完成するか考えてやらないと……。

▶ペッパーをかけて目玉焼を足止め、なぜ止まるかは聞かないでください。
▲へへ、1面クリア、思わずバンザイをしてしまうコックの私でした。
▼6面目クリアの瞬間。この先の面は再び1面からの繰り返しとなるのだ。

隠しフィーチャーを探す楽しみはオリジナルのまま "パックランド"

玉　次はパックランド。これはゲーセンで人気のあったゲームだけど、ボクはまったくやったことがないんだ。ただ、ボタンだけを使うゲームで、キャラクターが大きい、ということくらいしか印象に残ってないんだ。

芋　そう、その「ボタンだけを使う」というのが曲者。最初、ファミコンのパックランドが出るって聞いたときに、どうやってビデオ版の3ボタン操作をファミコンのコントローラーで再現するか、というのが心配だったんだけど、そこはさすがに天下のナムコ、うまくやってありますよ。

というのは、このゲームは基本的に1人用なんだけれど、それを1Pコントローラーで操作するときには、ABボタンで左右に動き、十字ボタンでジャンプする、という操作法なのに、2P用でプレイするときは、✚字ボタンで左右に動き、ABボタンでジャンプする、というように2通りの操作法が用意されているんですよ。だから、プレイヤーはどちらかやりやすいほうでできるんですよ。よく考えてあります。

ところが、問題なのはキャラクター。なにせキャラクターが小さいもんだから……。

玉　そういえば、先月のテレホビーニュースに写真が出たとき、キャラクターが小さい、と嘆いていた投書があったね。ゲーム中も自分だけじゃなく、敵キャラやフルーツなんかも小さくて見にくかったよ。とくに切り株なんかは細くて、木切れみたいだった。

しかし、パックマンに足がはえて、町、森の中、山地と走り回る姿はなんともユーモラスで、遊んでるうちに楽しくなっちゃうな。

芋　これで敵キャラがいなかったらなあ、というとこですかね。敵キャラだけは律気にもビデオ版と同じに、飛行機、UFO、ホッパーでせまって来ますからね。しかも、その動きたるや、ビデオゲーム版よりもすさまじい！　キャラクターが小さいから、難易度は同じぐらいですけど。

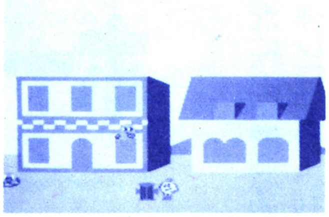
ところで、ビデオゲーム版でお

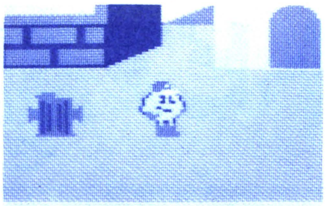
なじみの、隠しフィーチャーについてなんですが……。
玉 あー、あの障害物を使っていろいろなことができるやつか。そーいえば、ヘルメット、風船もあったし、ナムコの人によると、ビデオ版になかった隠しフィーチャーがあるようなことも言っていたし。

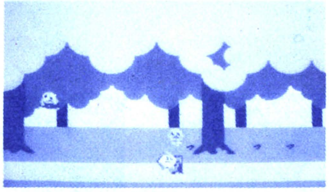
ゲームのなかで自分が探す面白さがかなりアップしているはずだ。
芋 結局のところ、細部においてはビデオ版と違うけれど、おもしろさの本質、つまり隠しフィーチャーを探したりする楽しみは、ファミコン版でも失われていない、そんな移植版ですね。

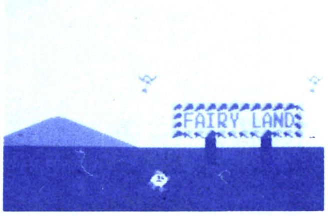
ファミコンオリジナルゲーム"スターラスター"に注目せよ!

玉 さて、今回最大注目作**スターラスター**にいってみようか。このゲームはナムコオリジナルのゲームで、アクション+ストラテジーゲームって感じ。とくにストラテジックな部分は、あの、どのコンピュータでも遊べたという名作「スタートレック」を思い出してしまう。
芋 今までのファミコンゲームにはなかったタイプのゲームですよね。かといって、ビデオゲーム、というのとも違うし。何しろープレイに必要な時間が長い。逆に考えると、じっくり取り組んでほしいゲーム、というワケですけど。
玉 ゲーム時間が長いというのは、やっぱりストラテジックなゲームの証明だよ。全体のゲームの流れとしては、〇×〇の宇宙マップのなかにいる敵を全滅させるわけだけど戦略モード〇×〇のエリア間を移動するのにエネルギーの量を考えながらワープをするんだ。敵のいる所にワープアウトすると、今までの戦略モードからリアルタイムの戦闘モードになるんだ。ここで、ビームを撃ちあうアクションゲームになるわけだ。
まあ、スタートレックの戦闘部分がリアルタイムゲームになったと考えればいいのかな。
芋 やっぱり、ボクがいちばん気に入ったのは、そのリアルタイムの部分ですよ。戦闘は3次元空間内で行われていて、レーダーを頼りに敵を探したり……そういえば、このレーダーも、慣れるまでがたいへんなんですよね。ボクはもう慣れたけどー(エラそうに)。
そのコツはちょっと説明しにくいんだけど、一つヒントを言うと、レーダーの画面は、マイシップを上から見たものだから、レーダー上で前にいるからといって、真っすぐ進めば敵に会う、とは限らないんですよ。
まあ、敵の「デススター」みたいな母星を探し出して破壊するのにも、自分のベース、つまり基地を探し出して補給をするのにも、レーダーの見方に慣れることが必要ですからね。
でも、慣れると戦闘は楽しいですよ。レーダーと、Aボタン加速でマイシップを自在に操る感覚。やっぱりスペースゲームはこれでなくっちゃ!
玉 ゲーム中にいろいろなコメントが出てくるけど、これは戦略マップで敵が動き、基地を攻撃したりするからなんだ。アクションのテクも必要だけど、戦局全体を見渡す目も同時に必要とする。こんなところが今までになかったゲームといえる理由かもね。
これからディスクも使えるようになったら、こんな感じの今までとまったく違うゲームが次々と出てくるかもしれないね。
玉 今回のソフトのなかでは、ボクはオリジナルの「スターラスター」が一番よかったな。芋吉は?
芋 ナムコのゲームに悪いゲームがあるはずないじゃないですか。全部がサイコー!
玉 いーかげんにしなさい。
玉・芋 失礼しました~。

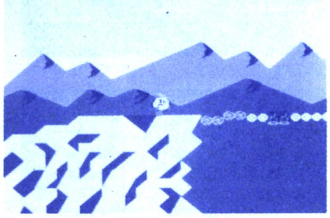

▲さて、パックランド。トリップ1の始まり。おや、上から落ちてきている花は何?

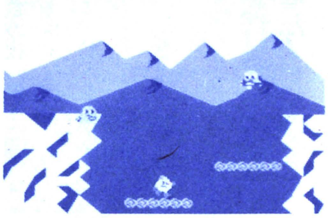

▲私が主人公のパックマンだ。帽子のかわりにヘルメットをかぶってるだろ。

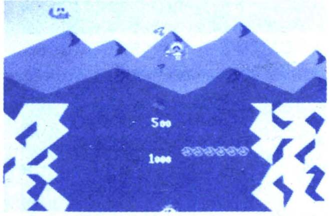

▲移動するサクランボを取ると、ドドドと、サクランボが次々と出てきてくれる。

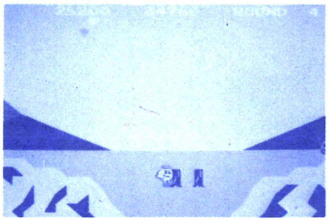


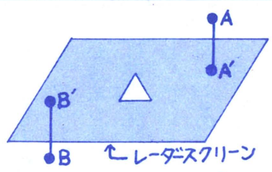
▲ここが折り返し点のフェアリーランド。ビデオ版では花畑だったのに……さびしい。


▲岩山のなかには、渡し橋の板がグルグル回転している場所がある。注意せよ。

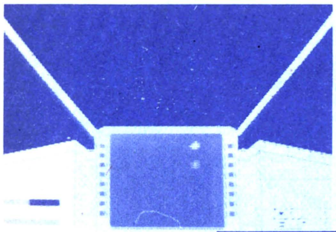
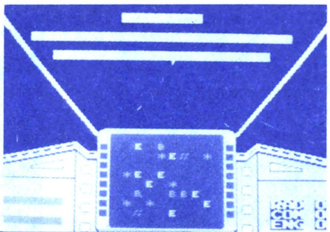
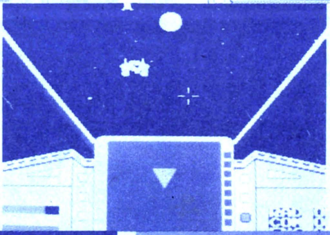
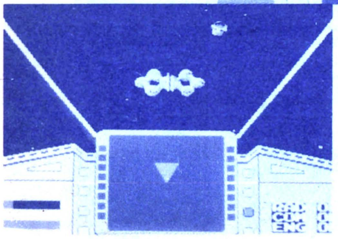
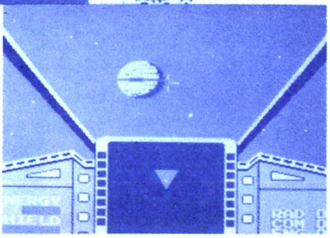

▲乗ると沈む板が数ヵ所ある。このあたりは連続ジャンプで切り抜けよう。


▲ジェットブーツをもらっての帰り道。山道にはいろいろな隠れキャラがあって楽しい。


▲同じく帰り道。おや? 空を飛んでいるブーツはなんだ。白黒で見えない?すいません。



A、B点の物体はA'、B'に投影される






▲ミッションの説明。キミの使命は、すべての敵を撃破し、宇宙を守ることだ。
▼デススターそっくりの敵の親玉。敵の弾をくらうと画面が赤くなってエネルギーが……。
▶敵の宇宙船が接近してきた。照準を合わせて、ファイヤー! やった! 撃沈だ。
▲ワープの瞬間。星が流れてキレイ。しかし、船は振動をはじめて……
▼基地が見えてきた。ロックオンすればロボットが出てきて補給をしてくれる。

ポートピア連続殺人事件
それいけ! 事件だ

特集II ファミコンゲーム

エニックス

文/有効射程5メートル

なに、山川耕造が自殺? オレには信じられない……。

祝! ファミコンに本格アドベンチャーゲーム初登場

完璧な密室だ。そこに、どう見ても自殺としか思えない死体がひとつ、ころがっている。

しかし、この男が自殺などするはずがない! そうだ。これは、巧妙に仕組まれた密室殺人にちがいない。なにものかが、このわたし――捜査1課随一の敏腕刑事であるわたしの頭脳に、挑戦しようとしているのだ――。

ファミコン初のアドベンチャーゲーム、「ポートピア連続殺人事件」は、こんな風にスタートする。え? アドベンチャーゲームなんて、やったことがない? よろしい、おにいさんがかんたんに説明してしんぜよう。

これは、推理のゲームなんだ。きみの任務は、この殺人事件の主人公となり、さまざまな情報、手がかりを分析して、犯人を逮捕すること。こう書くとむずかしそうだけど、なーに。心配することはない。

殺人鬼、神戸を駆ける――きみは捜査1課長だ!

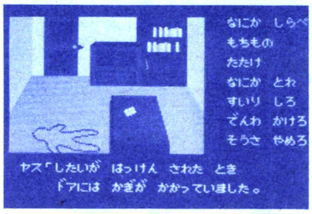
さあ、さっそく捜査にとりかかろう。といっても、きみがコンピュータの中にはいって捜査するわけにはいかない。ここで登場するのがきみの部下である刑事、ヤス。きみは、このヤスに命令をくだし、捜査を進めるのだ。

写真を見てくれ。グラフィックの右にズラリとならんでいるのが、コマンドメニュー。ここで✚ボタンを使いカーソルを動かして、コマンドを選ぶ。そしてAボタンをプッシュ。これで命令はOKだ。うーむ、なんて楽な操作なんだ。

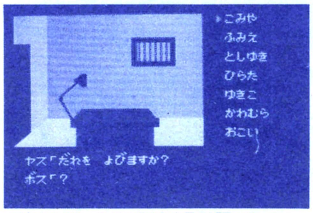
えーと……フム、被害者は悪徳サラ金の社長だったのか。こいつは、あっちこっちから恨まれているにちがいない。容疑者を絞るのに苦労しそうだなぁ。よし、まずは現場付近の聞きこみだ。ヤスに命令、「ひとに聞け」……と。ん? 犯行のあったころから、行方不明になっている男がいる? 被害者に多額の借金がある男か。こいつは臭いな――でも、これじゃ露骨に「わたしがやりました」っていってるようなもんだ。うーん。いちおうメモっておこう。それから――と。凶器はありふれた果物ナイフで、指紋検出は不可能か。

現場は完全な密室か。こりゃ、やっかいなことになりそうだな……。

▲被害者は、ここに1人で住んでいた。



▲ここが犯行現場。まったくの密室だ……。

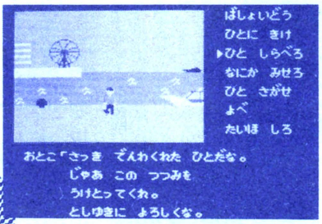


▲捜査本部。ここで証人を取り調べる。

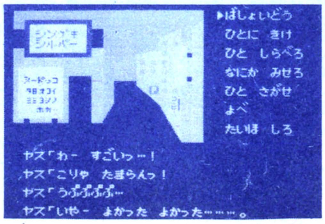
◀被害者の秘書。死体の第1発見者だが……。

◀スナックで1杯やるのもいい……かな。

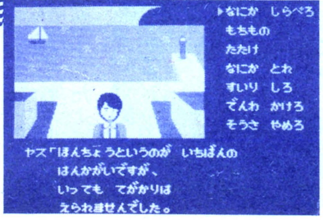
◀守衛の小宮。妙におどおどしている……?



◀男が手わたした包みを調べると、なんと!



◀ストリップ劇場。う〜ん、のぞいてみたい。



◀淡路島だ。すべての発端はここにある。

と、こんなぐあいでゲームは進展する。とにかく、むずかしい事件だ。これは!と思った人物が、つぎつぎと〃消されて〃しまう。しかも、捜査を進めるにつれ判明してくる、意外な新事実の数々。どうも、根の深い事件だぞ。もう、気分はすっかり2時間サスペンスドラマしてしまうのだ。

事件を解決するコツは、わかったことを小まめにメモしておくこと。アクションゲームとちがい、必勝法も裏ワザもない。必要なのは明晰な頭脳と推理力、それからしつこいくらいの粘り。「現場百回」。このことばを、頭に叩きこんでおくことだ。石にかじりついてでも、犯人を逮捕するのだ。

ファミコン版とパソコン版――ここがちがう

さて、ここからは、パソコン版「ポートピア連続殺人事件」のユーザーへの忠告だ。

とにかくこのゲーム、パソコンとは、ひと味もふた味もちがった趣向が、あちこちに凝らされている。とくに、犯行現場の屋敷は最重要ポイント。ここには、あっと驚く仕掛けが用意されている。タップリ時間をかけて、調査してくれ。

事件解決への道は遠く険しい。しかし、じゅうぶんな時間と推理力さえあれば、かならず道はひらかれるのだ。根性をいれて、ガンバッテくれ!

特集II
ファミコンゲーム

スーパーマリオブラザーズ

るんるんクラクラ編

ウナギのぼりのス・パ・マ・リ・人気。
SHOT'GAPは燃えてるぞ〜！

任天堂

文／SHOT'GAP

先月号で紹介した、SUPER MARIO BROS．を、プレイしてみたかな？ 早くも今月号で、全面のクリア法を紹介できるので、お兄さんは、もう〝るんるん〟気分。思わず目の前クラクラってな感じなのだ。

ところで、今月は、ニューゲームがあまりにも多すぎて、おかげでこのコーナーはパンク寸前。そこで、今回はモノクロページで紹介するけど、今作っているBEEPの別冊には、豪華(ごうか)なMAPなどをおりまぜて、カラー(！)で送ろうと思っているから、もうちょっと待っててね。

キャラクター情報の補足

●**ハンマーブロス**

忍者くんのカブキを思い出してみよう。やつの弱点は接近戦(せっきんせん)だ。つまり、できるだけ相手に近寄り、ジャンプしたときに、一気に駆(か)けぬけよう。ただし、ハンマーブロスに触れると、ミスになってしまうぞ。お忘れなく！

●**ジュゲム、パイポ、トゲゾー**

パイポ、トゲゾーは、ジュゲムが出してくる。つまり、ジュゲムを倒せば、パイポ、トゲゾーは出なくなるのだ。ここんところを頭によーくたたきこんでおこう。

●**ゲッソー**

こいつは、マリオをしつこく追いまわす。だけど、ななめ上と下にしか動かないから、心配ない。

●**プクプク**

赤と水色があって、赤のほうが速く泳ぐ。また、どの色にもかかわらず、上下に動くものがある。

WORLD1

●**STAGE1**

まずは楽勝！ 1つめの谷の手まえに1UPキノコと隠(かく)し地下道がある。両方ともとれるよ。

●**STAGE2**

ここの最上段には、1UPキノコがあるんだけど、ここのメインは、やっぱりワープゾーン。最上段を走り続けると到達(とうたつ)するよ。

●**STAGE3**

ステージ中盤までは楽に進めると思うけど、このステージの一番の難関(なんかん)は、空飛ぶ床の連続地帯。コインもあるけど、慣(な)れないうちは無視しよう。それから、?のキノコは必ず取ること！

●**STAGE4**

しょっぱなから初心者用の難関。右まわりの細胞(さいぼう)がムズイんだ。でも?の上にのっかって、様子(ようす)を見てジャンプ！ 細胞地帯の後にはコインが6つ隠れている。そのつぎは、クッパ、クリボーとの闘いだ。ファイヤーボールを数発当てれば、クッパはクリボーになるんだよ。

WORLD2

●**STAGE1**

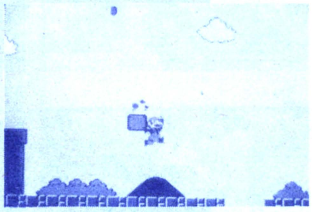
しょっぱなから、パワーアップに1UPキノコのオンパレード。スターを取ったら、つるをのぼってボーナスステージだ！ そのあとは、貯金箱(ちょきんばこ)でまたまたコインを取り、ゴールへGO！ ……の前にまた!?

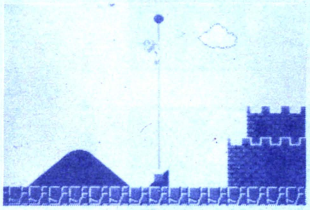
●**STAGE2**

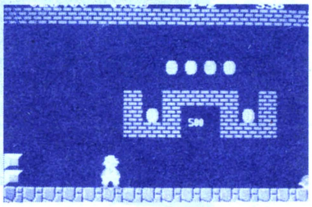
いよいよ海底(かいてい)シーン。ゲッソーにさえ気をつけていれば、なーんてことはない面だ。ただ、ふわふわ浮かんでるよーな感じなので、きわどい移動はやめよう。あと、穴のなかのコインを取るときも要注意！

●**STAGE3**

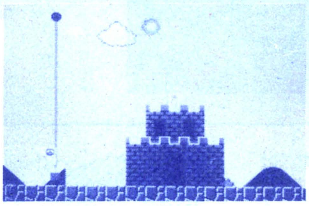
プクプクが跳(は)ねてくる。ファイヤーボールでビシバシ攻撃しよう。最後のほうでは、橋がとぎれているところもあるので、慎重(しんちょう)に。この面でBボタンを押しっぱなしにしながら進む人がいるそうですが、とてもじゃないけど、ボクにはで

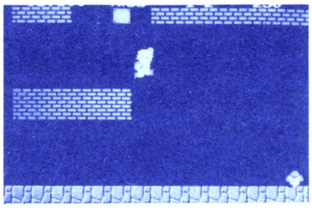

◀やったあ、1UPキノコだ（モノクロで残念）。

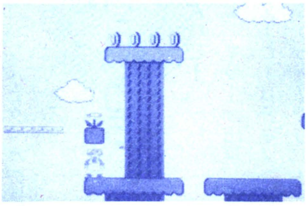

◀やったね！ フラッグボーナス5000点!!

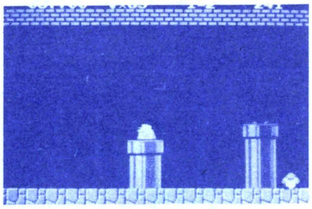


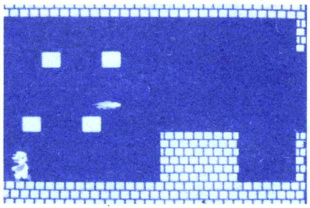
◀コウラがノコノコに激突！ マリオにフルパワー!?

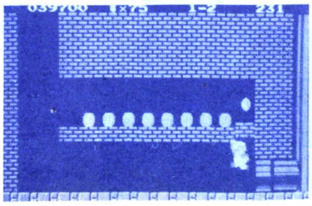

◀さらに、花火が3つで1500点！

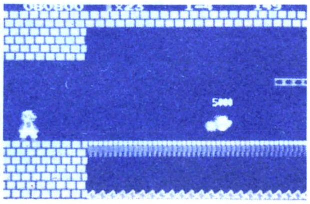

◀1−2の1UPキノコは、こんなところにあるのだ。


◀ステージ3、4の?の中身はパワーUP。絶対必取！


◀アリリッ？ 土管の中に入っちゃった。


◀へっへっへっ、こんなところにコインがあったりして。

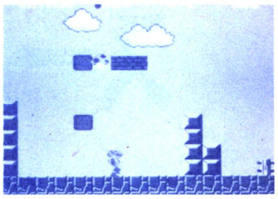

◀すると、こんな所に。隠れキャラもあるでしょ！


◀クッパがクリボーなんて…ひきょーもん!!

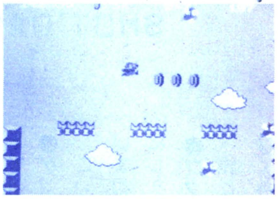
きません。

●STAGE4

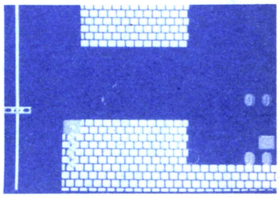
?を取ったら、有無をいわさず下へ入ろう。こっちのほうが細胞が少ないからだ。エレベーターで最上段へ上がるとより安全。コインはスライディングで取ろう。クッパ、ノコノコを倒せば、WORLD3だぜ！



▲またまた、1UPキノコじゃ！



▲ⓐあの人はハイスピード走行で越えるとか。信じられん！



WORLD3

●STAGE1

2つめの土管が隠れ地下道。でも、入り組んでて、へたすると、生きて帰れなくなるかも。橋の上には1UPキノコ。その後のスターを取れば、ハンマーブロスも怖くない。あとは、ボーナスステージと、貯金箱を取ってクリアだ。

●STAGE2

とにかく、カメをけり飛ばすこと。ファイヤーボールは使わないこと。スターも取らないほうがいいかもしれない。

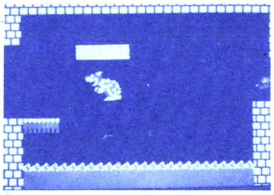
●STAGE3

いつものごとく、ジャンプしていくと、トラップ・ボードが現れる。そのあと、天秤が出てくる。落とすと1000点だが、無理はしないこと。

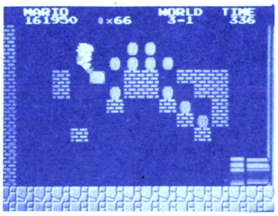
●STAGE4

細胞＋バブル混合地帯、細胞ゲート地帯は、細胞の動きをよーく見てかわそう。あとは、バブル地帯を越えれば、クッパ、メットだ。ふっふ、かえり討ちじゃあ！

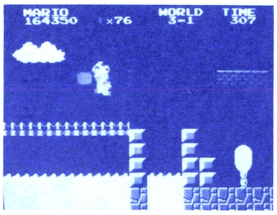
▼金のオノを取れば、ニセものクッパとオサラバよ！



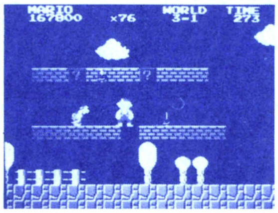
▶ここは細胞の安全地帯。火災に注意しよう。



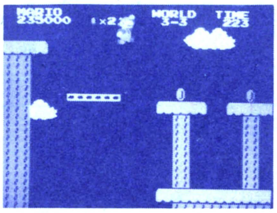
◀ファイヤフラワーは、こんなところに隠れている。



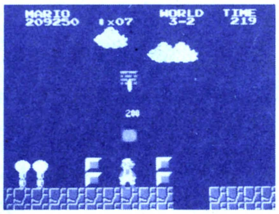
▶1UPキノコだ。出るのは一定だぜ！



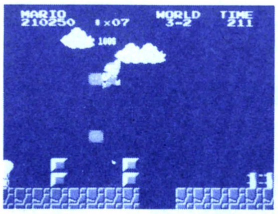
◀無敵マリオにハンマーブロスもたじたじ。



▶きょーふのトラップボード。まるで魔界村だ。



◀貯金箱があって、その上には……。



▶佐吉（じゃない、スターだ！）があったりして。

WORLD4

●STAGE1

ジュゲムwithパイポ&トゲゾー混合攻撃。まえにも書いたとおり、ジュゲムを倒せば、パイポは出なくなるんだから、高いところでジュゲムを倒してから、隠れの1UPキノコを取ろう。おっと、最後の貯金箱も忘れちゃいけないよ！

●STAGE2

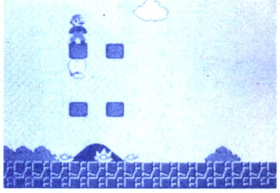
ここのメインは、ワープゾーンIIだ。どこにあるかはまだナイショ。BEEPの別冊には載るけどね。腕に自信のない人は、迷うことなくワープゾーンIを使おうね。

●STAGE3

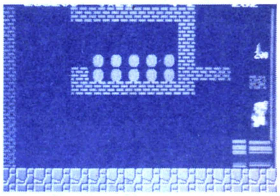
この面は、思いっきりむずかしい。天秤の高さを合わせたり、走ってハイジャンプなどのテクが必要だ。ジャンプ面全7面中、一番難しい面だ。

●STAGE4

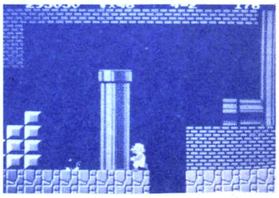
この面は細胞が5つしかない。しかし、恐ろしいことに、ある決められたルートを通らないと、永遠に同じところを通るハメになる。さらに、たとえクッパ、トゲゾーのところまでたどりついても、細胞と、バブルとクッパの混合攻撃が待ちうけている。



▲ジュゲムを倒せば、パイポ・トゲゾーは出ないんよ。



▲4－2の地底面。ここにも隠れキャラ！



WORLD5

●STAGE1

やっと、キラーが出現。この面は、スターと1UPキノコしか出ない。こうら蹴りでの1UPマークも出やすい。

●STAGE2

坂の上でハンマーブロスが陣どってる。手前でパワーアップしなくちゃ、自殺行為だ。土管はなんと海に出る。これが鬼のような難しさ。ボーナスステージのほうが絶対安全！

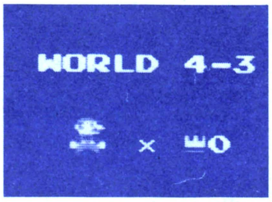
●STAGE3

WORLD1－3と同じ……と書くと、嫌いだ撃ちされそうだから、ちゃんと書くと、キラーが、どこどこ攻撃してくることと、移動する床が小さいことだ。

●STAGE4

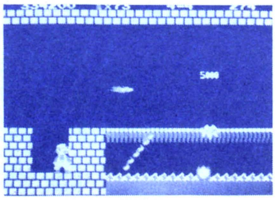
WORLD2－4を難しくした

▶へっへっ、おーかんマークが出たぜ！

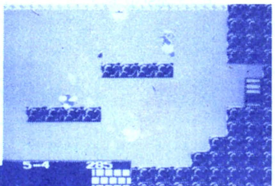


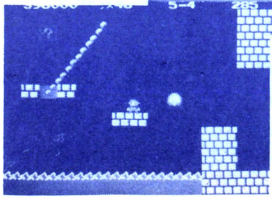
▶ここに来ないと、死んでしまうのだ。マジに！

▼バブルに、細胞に、クッパのニセモノに！



▶隠れの海だ。はっきり言って、星5つだよーん。





◀黄色い細胞を撃つと、破壊される……わけないよね！

面。本家（?）グラディウスもびっくり超巨大細胞。でも、基本はおんなじさっ！ クッパ、ジュゲムは、いつものとおなじ。

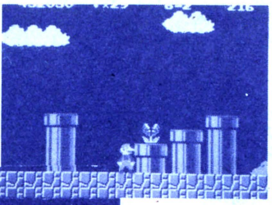
WORLD6

●STAGE1
ジュゲムがしつこく出てくる。テクニックは、WORLD4－1と同じだ。ジュゲムを倒して早く進め!!

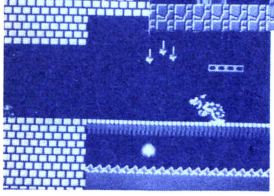
●STAGE2
土管がとにかく多い。ボーナスステージⅢへ進もう。海より得点できるはず。土管の上に陣どっていると、パックンフラワーが出なくなるのだ！ 本当かよお!?

●STAGE3
ここも難所の一つ。空飛ぶ床にスーパーハイジャンプで飛び乗ろう。中盤のキラー、終盤のトラップ・ボード3連ちゃんを越えて、5000点ボーナスはもらったぜ。

●STAGE4
WORLD1－4を難しくした面だ。問題は、今までのクッパとはひと味ちがったクッパ、ゲッソーなのだ。きょーふのハンマーをバラまいてくる。でも、火は吹かないんで、ハンマーブロスと同じように、ジャンプしたときに駆けぬけよう。



▶土管・土管・土管の山。パックンフラワーも待っている。



◀うぎゃ——、きょーふのハンマー投げ。負けは必至!?

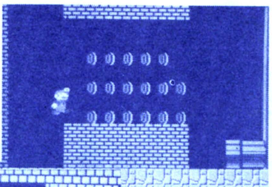
WORLD7

●STAGE1
キラーとハンマーブロスの猛攻撃、さすがに高ステージだ。パワーアップしていないと、次からがきつい！

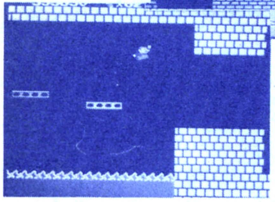
●STAGE2
最後の海底面。ぬわんと、ゲッソーが4匹も5匹も出てくんだぜ。でも、ここまでこれたBEEPERなら楽勝楽勝！

●STAGE3
マップはWORLD2－3と同じだが、ノコノコやパタパタが邪魔なんだよーっ！ パタパタは、ふわふわとのんきに浮かんでるし、プクプクは相変わらず跳ねるし。PANIC！

●STAGE4
WORLD4－4と同様、決められたルートを通ってクッパ、ハンマーブロスのもとへ向かうのだ。倒し方は……もうわかるよね!?



▶ケチな隠れ面。隠れキャラがない！



◀ループ迷路の入り口だ。▲▲▲、▲▼▲▲、わかるかな？

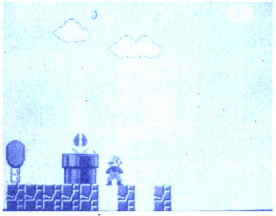
WORLD8

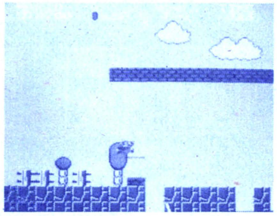
●STAGE1
さあ、いよいよラストエリアだ。1キャラ分の穴は走ってぬけられるんだ。1UPキノコとスターを取って早めにクリアだ。

●STAGE2
ジュゲムとパタパタの混合攻撃をクリアすると、ジャンプ台が出てくる。この上には、1UPキノコがあるんだ。キラーのあとに、でっかい穴が見えると思うけど、助走しないと越えられないんだ。

●STAGE3
ハンマーブロスにどうやって対処するかがポイントだ。
あっそうそう、WORLD8では、どこで死んでもスタートからやり直しになっちゃうので、注意しよう！

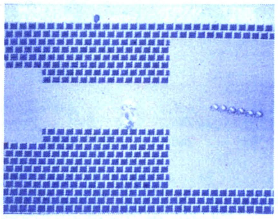
●STAGE4
ついに来ましたFINAL STAGE。ここでは〝あっとおどろくタメゴロー〟的ハイテクを使います。どんなテクかは、やってみてのお楽しみ！
この面のクッパは、本物のクッパ。火炎とハンマーを使って攻撃してくる。キミは、クッパを倒し、ピーチ姫を救えるかな!? Good Luck！

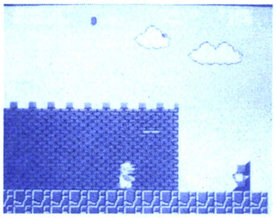




◀じつに、こーみょーなジャンプ台。上はなに？

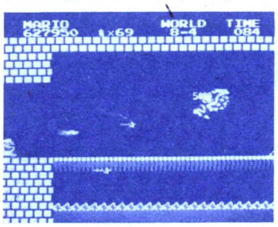
▶超ハイテクを利用する谷なのだ。

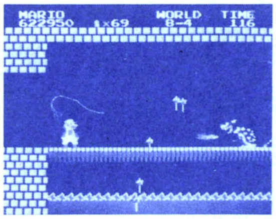




◀やっと8－3もクリア。えっこれはなに？

▶いつのまにか、おほりに出ちゃったりして。





◀さすが本物のクッパ。攻撃は上の上、6つ星!!

▶大魔王クッパの最期だ。がっしょー。

得なお話

●CONTINUE MODE
Aボタンを押しながら、Startボタンを押す。

●1UPキノコは、出るときと出ないときがある。

●プレイヤーの腕まえによって、難易度が変わる。つまり、敵をバンバンやっつければ難しくなり、逃しておけば、やさしくなる。
WORLD4－4、7－4は、決められたルートを通らないと、先に進めない。

●WORLD4－2で、あることをすると、WORLD6、7、8にワープできる。

●花火は、TIMEの末尾が1、3、6のときに、その数だけ出現する。花火は500点。

●最後の段階で助走してジャンプすると、5000点か2000点がもらえる。WORLD3－3、4－3、6－3でも、5000点は可能。
WORLD8－4をクリアすると、WORLD SELECTができる。

●こうら蹴りで敵をやっつけていくと、400、500……8000点、1UP（1人増える）すると、得点アップ。

●エリア3・4の?は、パワーアップが入っている。

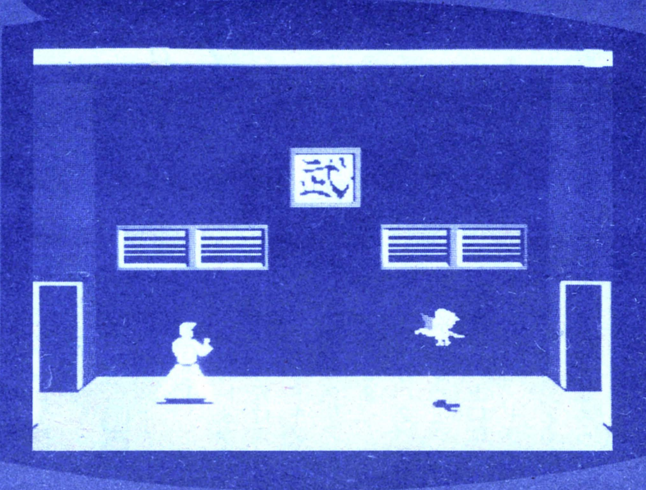
●貯金箱のコインの数は、時間によって変わってくる。

▲やっとピーチ姫を助けだしたぞ。でも、キミには新たな冒険が……。

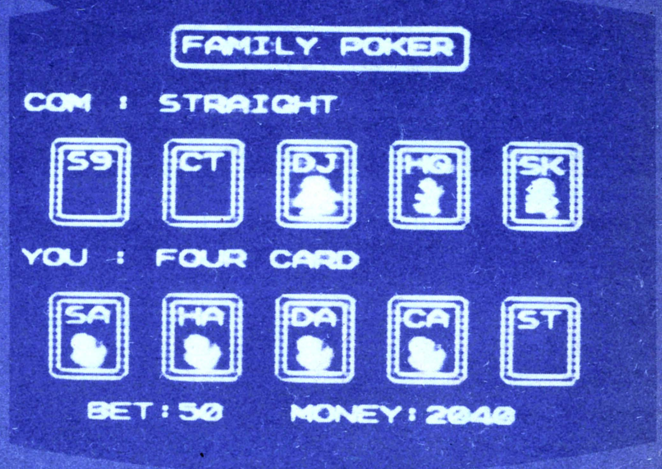
全国のファミコン・ファンのみなさん
お待ちどおさーん！

Beepが企画する ファミリーコンピュータ ファミリーベーシック の本!!

12月上旬発売予定！



11月下旬発売予定！



別冊Beep
ファミリー コンピュータ
'86ゲームハンドブック

BEEPがおくる一冊まるごとファミコンブック

人気ゲームのテクニックやマップがたくさんあるぞ

キミのスコアやマップも書きこめるベンリな一冊！

カラテカ／キン肉マン／テグザー／ガル／ポートピア連続殺人事件／ルナボール／グラディウス／ツインビーほか
人気ゲームをくわしく紹介

●AB判 ●144ページ（予定） ●予価800円

ファミリー ベーシック
おもしろゲーム大作戦

おもしろゲームプログラム20本入りカセットテープ付き

ゲームプログラム計20本

●BEEPのファミリーベーシック講座やBeep Loadに載った、おもしろゲームプログラムがたくさん！●新作ゲームプログラムもあるよ！

実用ベーシック講座

●BEEPの人気ライター・KAZ兄ィや浮やんがベーシックの実用テクニックをわかりやすく解説！　こいつはタメになるゾ！

★特別インタビュー

ファミリーベーシックの開発にたずさわったハドソン・竹部さんに直撃インタビュー（きき手：KAZ兄ィ＆浮やん）

●B5判 ●予価2400円

SOFT BANK
日本ソフトバンク ☎03・261・4095・

＊ファミリーコンピュータ、ファミリーベーシックは任天堂の商標です。

ふっふっふっ 解かないでかっ50面！

MOLE MOLE（モールモール）

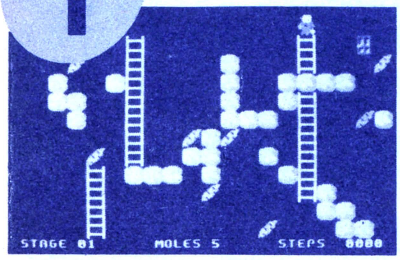
（ビクター音楽産業クロスメディアソフト）

●帰り道作りのコツをつかめば、イモ掘りもまた楽し

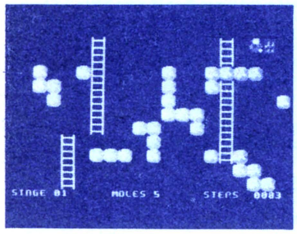
誰が10日間で50面を掘りつくせると思っただろう!? 凡人の㊓が巨匠・鎌田の思考回路に舌を巻いたのはいうまでもない。さて、この写真さえあれば悩み多きBEEPERも元気100倍だ！〝僕たちキウイ、パパイヤ、マンゴ好き♪〟なんて鼻歌まじりにチャレンジ!!

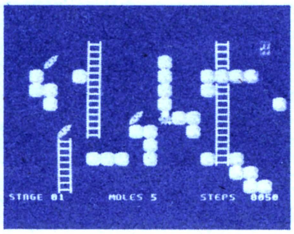
by 鎌田良久

1面

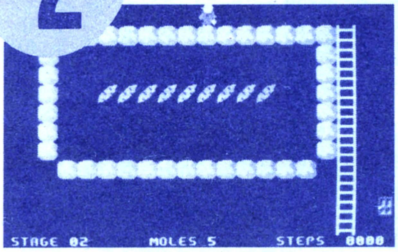


まずは小手しらべ。ドアの右側から下に降り、食べられるものは食べてからハシゴを真下へ。左のハシゴを2段登って右のハシゴへ。すると中央タテ3個の岩が1段ずつ落ち、右のハシゴから左上部のハシゴへと行けるようになる。あとは自由に取ればOK。

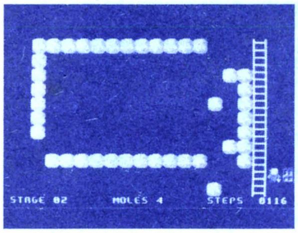


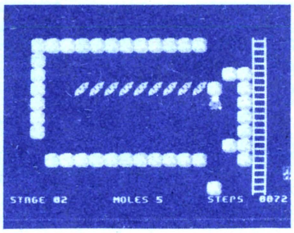


2面

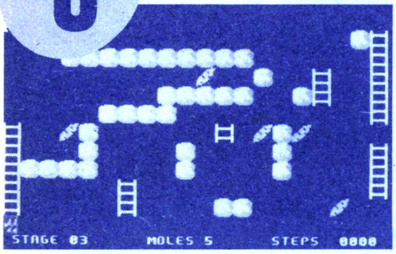


この面はも〜う、有名！ 今ではコマーシャル中に解法まで出ている始末。ポイントはただ一つ、左から降りるということだけだが、四角にかこまれたフルーツを取るには出口を作ってから入るべし、というテクはこれから後の面でドンドン出てくることになっている。

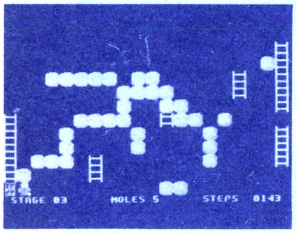


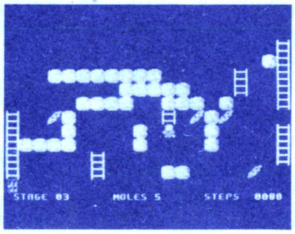


3面

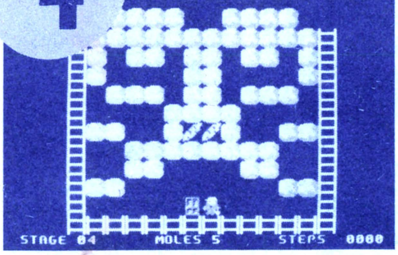


一番上のイモを取るには、右端のハシゴから降りてイモと同じ高さの岩を1段落とす。右端のハシゴにもどり、リンゴのそばの岩を1段下げ、その上を通過。左側からイモを取ったら落ちるまで突き抜け、中央のハシゴの上から真下へ。あとは一面のテクで道をつくる。

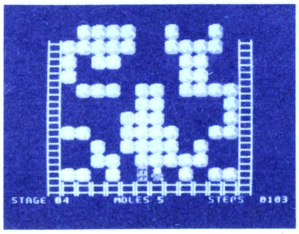


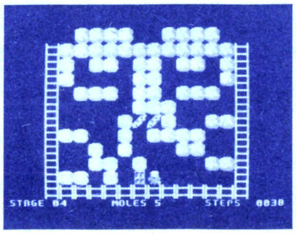


4面

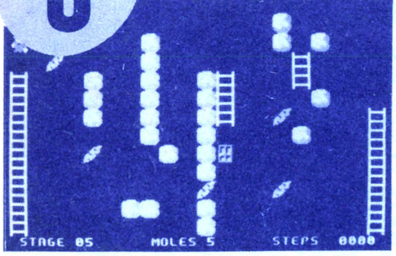


まずハシゴを降りたら、岩を落として中央で四角を作っている岩の下まで行って、そこで2面のごとく出口を作っておく（写真参照）。左右対称なのだから、反対側も同じようにうまく岩を落として、イモと同じ高さの入り口を作ればOK。わりとかんたんな面だよ。

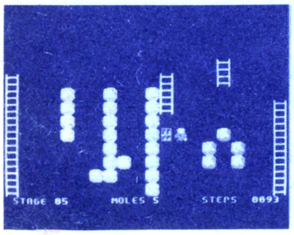


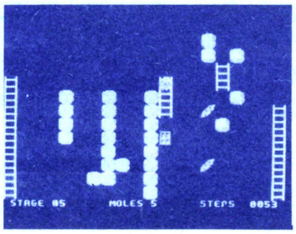


5面

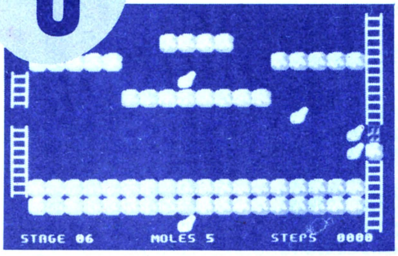


無意味に置かれた岩はほとんどない。岩の数を数えて、なんとか一番高い位置にあるハシゴまで行ければダイジョウブ。モールモールには万有引力がつねにはたらいているから、穴があいてたら落っこっちゃう。うまく岩を落として道を作ってね。

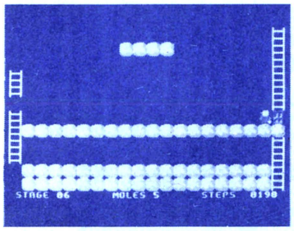


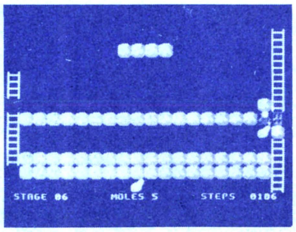


6面

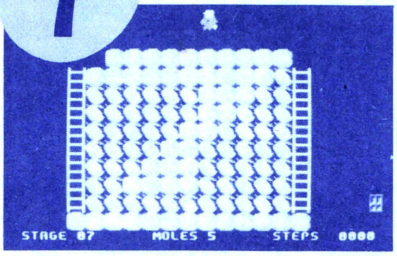


左右の岩の列をなんとか中央下部の岩と並べよう。あとは頭にぶつかる岩を耐(た)えに耐えつつ、岩の列を左に行って1段下げ、右へ行ってまた1段下げる。そしてまたまた左へ行って残りの1個のパパイヤを取れば終了。最後には岩のかけ橋ができて絶景(ぜっけい)なのだ。

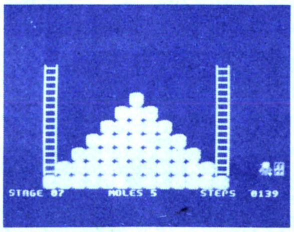


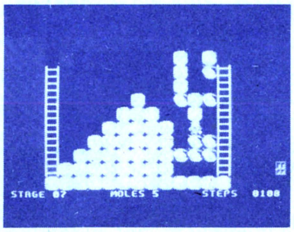


7面

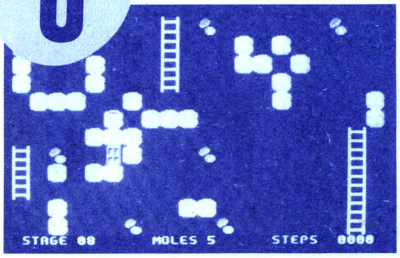


写真では見にくいが数字の7をデザインした難解な面。問題は右側。タテ7個のマンゴ中央から左へ行き、つきあたりを1段降り、左へ1歩。真下に降りハシゴへ。今度は下から3個目のマンゴから始めて以下同様。次に上から2個目のマンゴから入り、下のマンゴを。

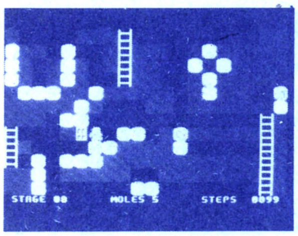


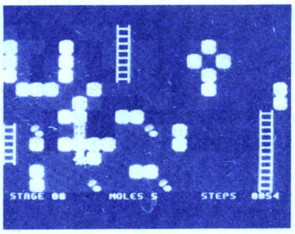


8面

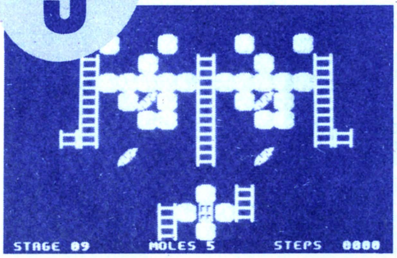


モールはフルーツをすべて食べたら、必ずドアに入らなければならない。そう、この面はまずキウイを全部食べた後、どうやってドアに入るかを考えなければならないのだ。ちなみに、ドアを右側から入るのが正解だよ。中央右よりの穴は5面と同じように。

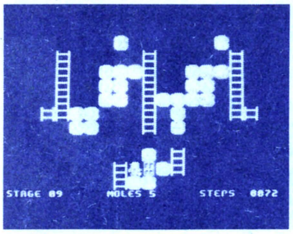


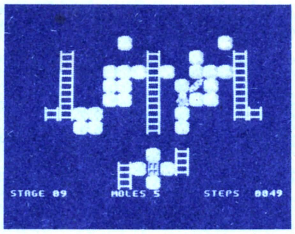


9面

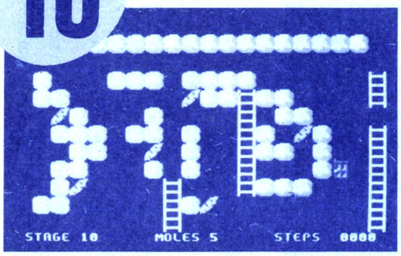


顔の面。左2個、右2個のイモの食べ方はそれぞれ違うことに注意。左側のイモは囲まれたほうを先に、右側のイモは囲まれたほうを後で食べればOK。ついでに2面との違いをひとつ。そう、囲まれてはいても出口と入り口をいっしょにすることができるのだ。

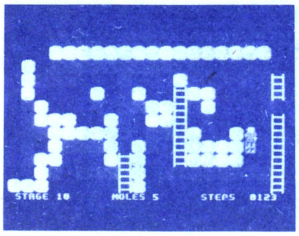


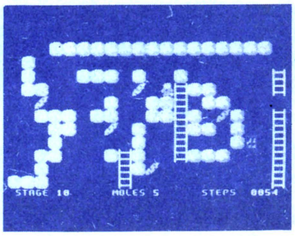


10面

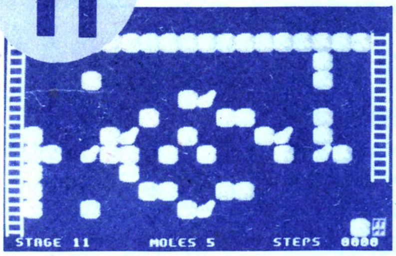


岩の切れ目から入って一番左側をとにかく真下へ。中央タテ3列分のハシゴの一番上から左へ行ってイモを食べたら、右へ行ってから落ちよう。後は岩を落として道を作り、左側のイモ3個を食べて右のハシゴへ。中央下から2段目のイモは一番最後に食べる。

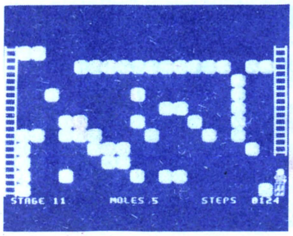


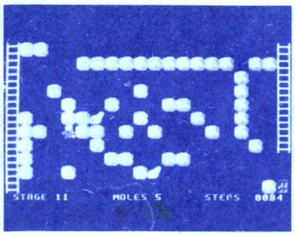


11面

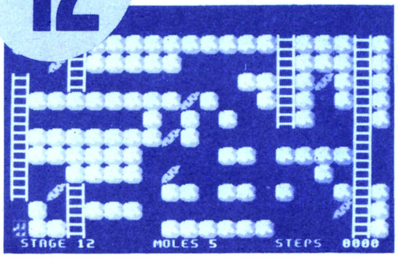


右のハシゴから降りてパパイヤと並んだ岩を1段落とす。次に右のハシゴに行き、岩の切れ目を通ってナナメ3個を上から食べて右のハシゴへ。順番をまちがえたら、ハイ終了。あとはできた道を通って左へ行けばOK。ただし一番左のパパイヤは取っておくこと。

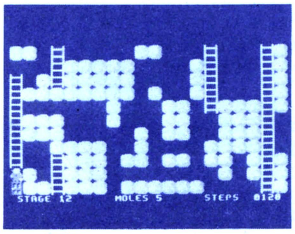


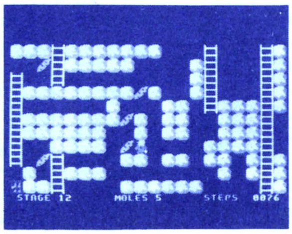


12面

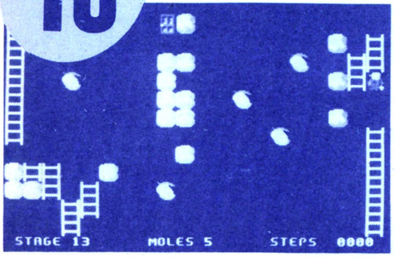


右端のハシゴから降りて、ハシゴのわきのイモの上にタテ6個岩を並べ、穴の上のイモを食べる。次に右のハシゴから隣のハシゴへ道を作って右へ。後は中央上部のイモの下の2個の岩を落とせるようにコース取りをして、左のハシゴに行けばOK。

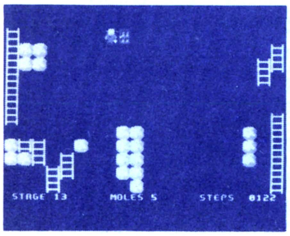


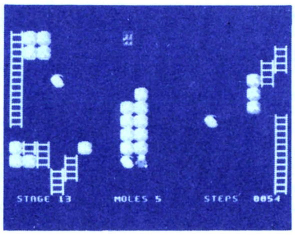


13面

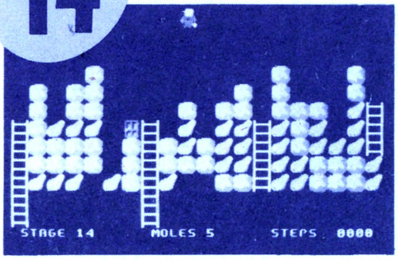


考え方は5面と同じ。左下部のハシゴと岩はまったく関係ないので無視しよう。ここで使うテクは、あの基本中の基本「岩を落として道を作って進むべし」ということだけ。全体のレベルで見ると、1面や5面と同じように、わりとかんたんな面だよ。

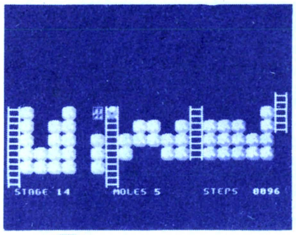


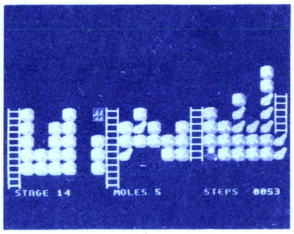


14面

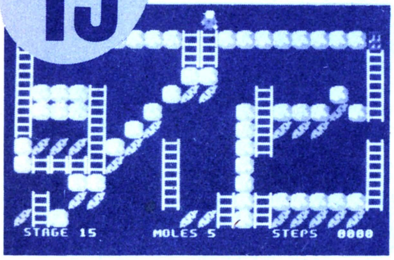


まずは左側のタテに並んだ岩と岩の間から降りる。凹形に並んだ岩のくぼみのパパイヤは食べずに、上を通過して右側を先に食べればOK。自然に右端のハシゴに行ける道ができるから、後は一番下を通ってドアに行けるハシゴまで行き、残った2個を食べて終了。

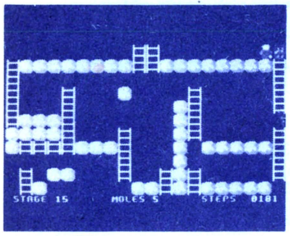


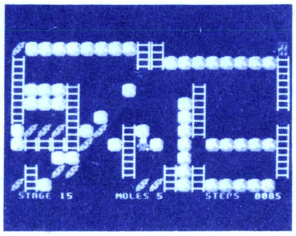


15面

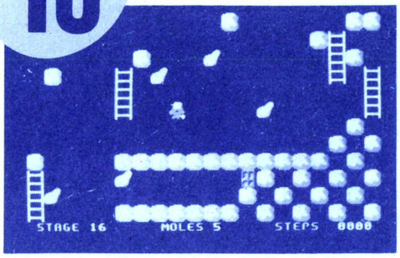


まず岩の下を通り右端へ。右端のハシゴの切れ目を左に行ってつきあたったら、空中のイモを食べてなんとか5個の岩を1列に並べる。中央から左側は、岩とイモの位置をよく見て、うまく道を作りながら食べていけばOK。最後はドアへ行く道がきれいにできる。

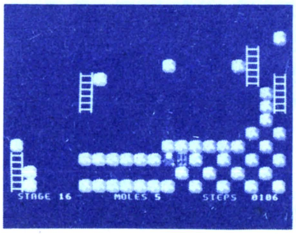


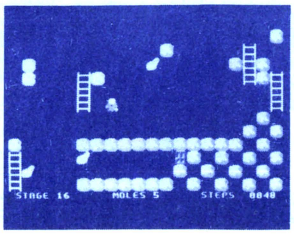


16面

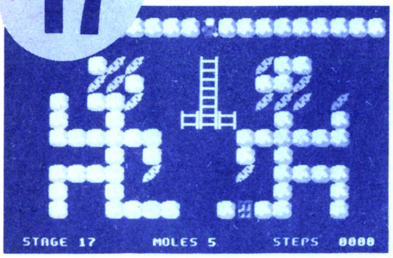


左上の2個の岩をタテに並べるために1回、上部3個のパパイヤを食べるために1回、計2回右の2つのハシゴを使う。2回目に高いほうのハシゴに行けるよう、1回目で前もって手を打っておくこと。後は、2個の岩を引きつれて下へ行けばOK。

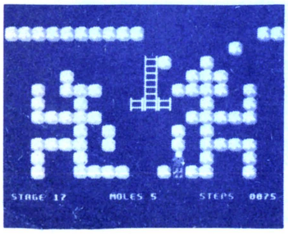


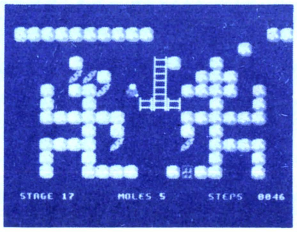


17面

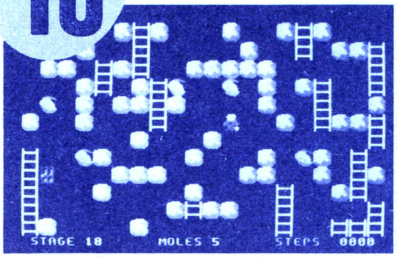


先にやるか後でやるかで、食べられるはずのものまで食べられなくなってしまうという面。右側は、右の上から入って遠まわりして行くようにすればOK。左側は上にある2個のイモを先に食べること。ほとんど、ロードランナー現る！の面であーる。

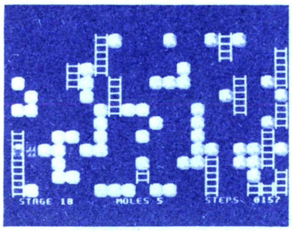


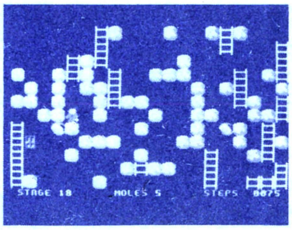


18面

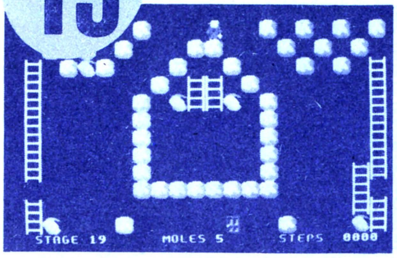


右のハシゴに着いたら上から3段目、右上のハシゴから2個目の岩を落としきる。中央のパパイヤ2個を食べ、左上のすきまから降りれるように左上のハシゴへ。左から3個目の岩をハシゴより1段上に持ってきたら、まず右まで行ってから、パパイヤを食べに行く。

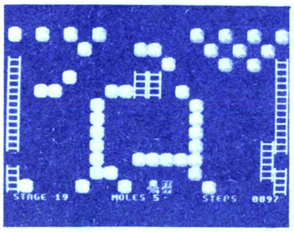


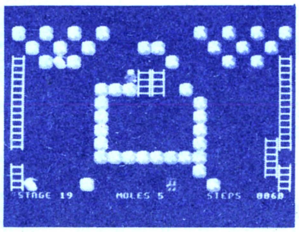


19面

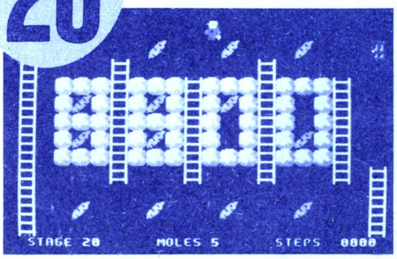


まずは右、下、右、下と繰り返して行き、囲まれたマンゴと同じ高さまで来たら右のハシゴへ行く。そして次に入り口を作って内側へ突入する。あとは内側から出口ができるから問題ない。最後にドアまで行くときは、16面でやった要領を参考にして。

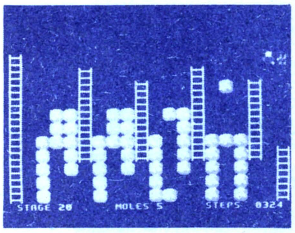


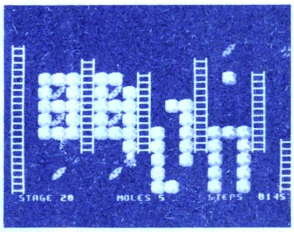


20面

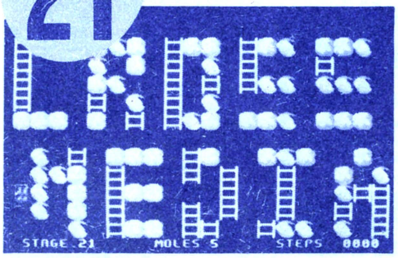


なんと8800の岩文字。下に降りるには、ドアへ行く道を考えると岩より高く出ているハシゴしか使えない。下側から攻め、右から左へ岩の箱を開けるつもりで。テクは2面の例のあれ。2個目の箱の中のイモを食べたら、もう一度通れるように岩を落としておこう。

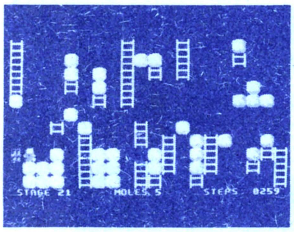


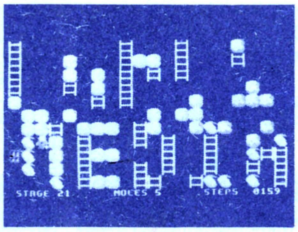


21面

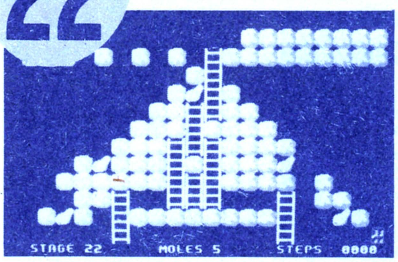


右端のマンゴから降りる。上段はよく見ればわりとかんたんだが、左側の"C"の文字が問題。上の2つを落としておくこと。下側へ行くときは、上下のすきまを左に行ってドアのそばのマンゴを先に食べる。残るハシゴより高いマンゴはなんとかなるだろう。

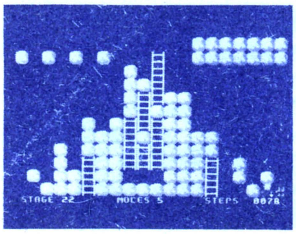


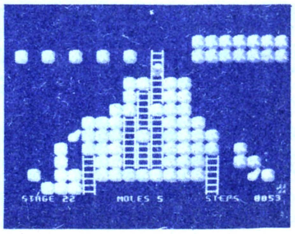


22面

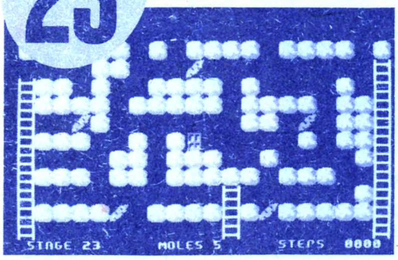


左、右、左、右と順番に食べて行けば、なぜかしらできてしまう面。これは楽だね。ただし、1つ注意しておくと、一番下を通るのは、最後にドアのそばのパパイヤを食べるために左のハシゴから右へ行くときだけだ。あとは別に問題ないはず。

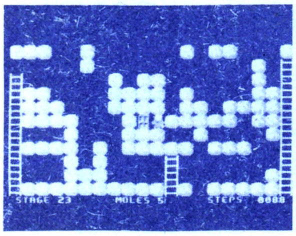


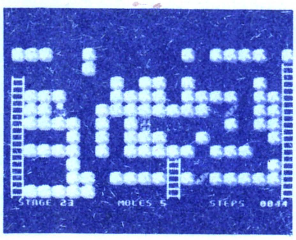


23面

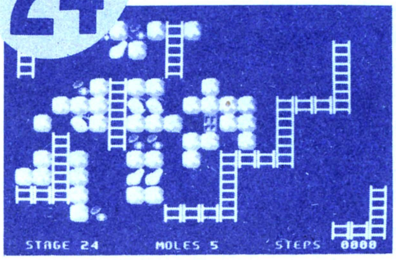


下への降り方がポイント。右へ6歩か8歩行った所から入って右へ。降りる所まで出たら、ドアより1段高い位置から左へ。つきあたったらイモを食べ、最下段へ。残る左のイモを食べてから、ドアの下の岩を落とさないように最下段を通って右のハシゴへ行こう。

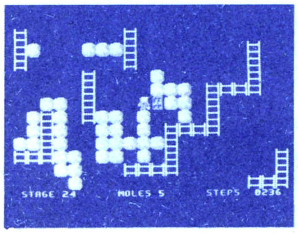


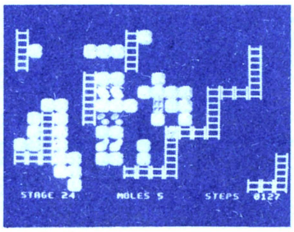


24面

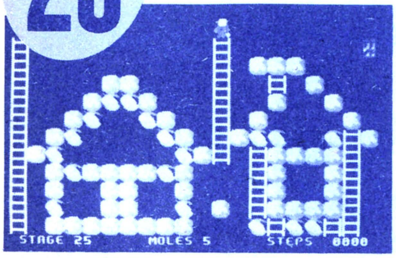


左上のパパイヤ2個とその下のキウイ一個を食べてから左側を下へ。後は右すみのハシゴ、長いクネクネのハシゴ、岩にはさまれたフルーツの左のハシゴを使って周回コースを作れば○(マル)と。ただし、ドアの一つ左のタテ2個の岩は前もって2個分落としておくこと。

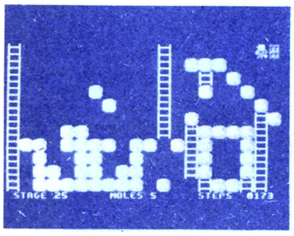


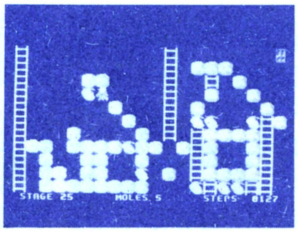


25面

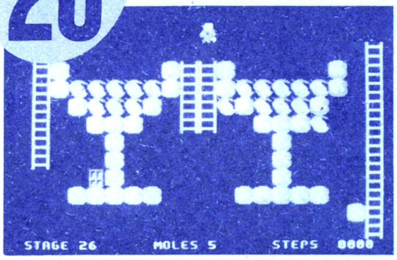


かわいい家が2軒。左の家の屋根は、下からくずして食べること。攻める順番は左の家の左側からというのが正解だ。屋根の最上部のマンゴ2個は、右側に手をつけてから。右にある家らしきものは、一番下からぐるっと回りこんでくればだいじょうぶ。

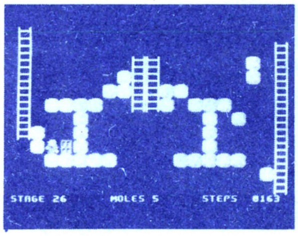


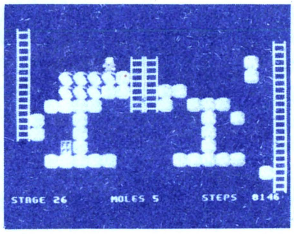


26面

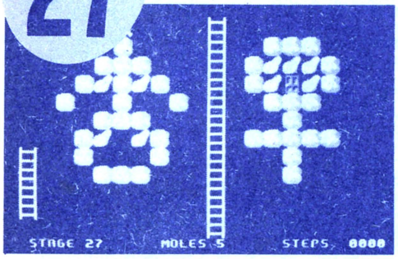


左のハシゴを降り、横の岩2個を2段下げて上部1列を食べ、後で右から入り下1列を食べるため出口を作る。一番上へ登り、右端のハシゴへ。ポツンとあるマンゴを食べ、上の岩を2段下げる。また上へ登って、今度は中央のハシゴへ行き、横の岩を2段ずつ下げる。

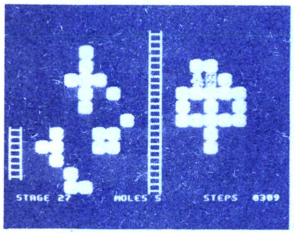


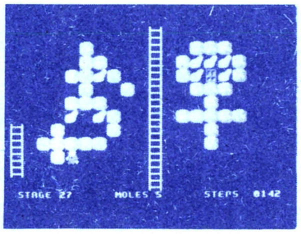


27面

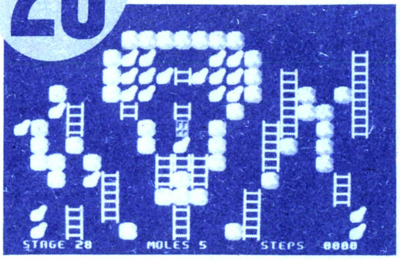


♂・♀マークの面。♂のほうは、25面の屋根の要領で上部を食べる。下側の左側は、出口と入り口が同時に作れるというのがベスト。♀のほうは当然、最上部から右へ行って出口を作ればいい。2つのハシゴの間で周回コースができるようにしよう。

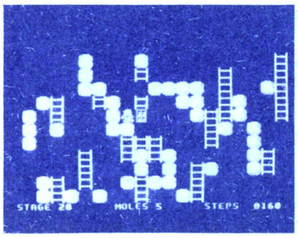


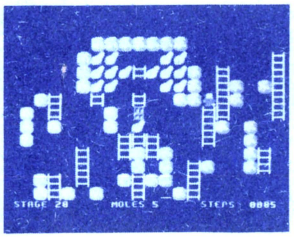


28面

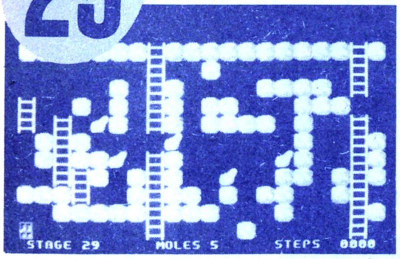


左から降りて左側を全部食べる。ドアの下のハシゴに行き、横の岩3個を2段、穴の上のハシゴななめ上の岩4個を2段下げながら右下のパパイヤを食べて、また中央ドアの下のハシゴへ。中央上部の囲まれた部分に入り口を作り、岩のすきまを通って右端のハシゴへ。

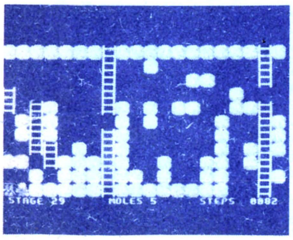


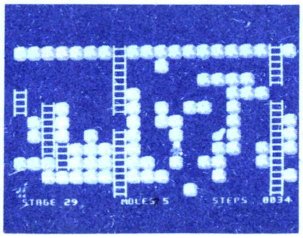


29面

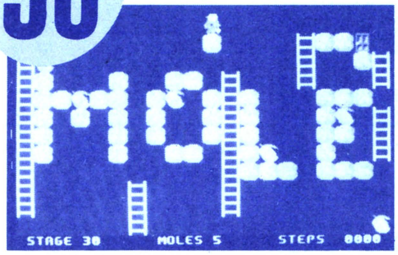


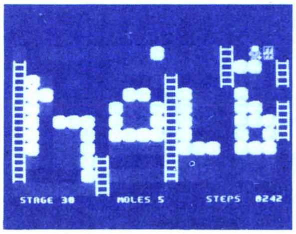
この面はまず左側のハシゴから降りよう。中央のハシゴの切れ目から左へ行って、穴に落ちる。その後右のハシゴに行く前に2個のパパイヤは食べておくこと。右のハシゴからでは、この2個のパパイヤは絶対に食べることができないからね。

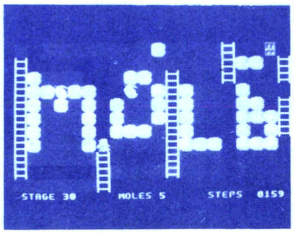




30面

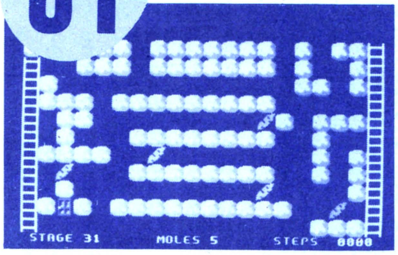


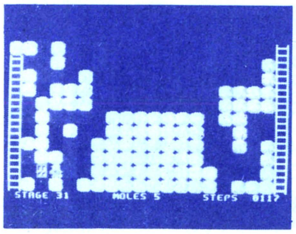


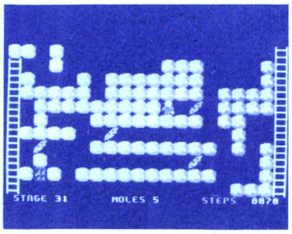


MOLEの面。今までに出てきたテクニックをすべて使えばかんたんに解ける。ドアのわきから入って先に細工しておくことを忘れないで。下に降りるときには、ハシゴとハシゴの間を通ることはできるだけ避けて、ちゃんとハシゴから降りよう。

31面

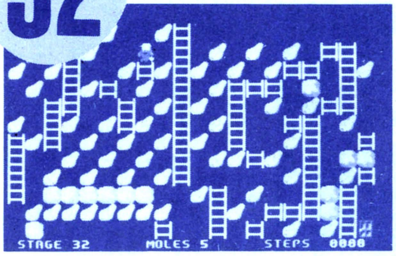


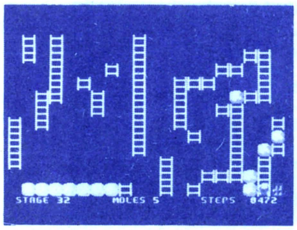


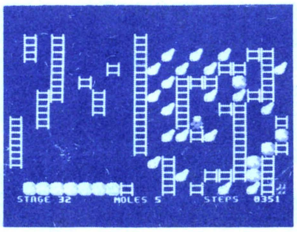


ハシゴに一番近い岩のすきまから、左へ行ける所まで下に降りる。後は左へ2歩、下へ2歩、左へ1歩。2歩下へ行って、右へ1歩。右端のイモと同じ高さになるまで下がってから右へ行こう。これで岩にサンドイッチされているイモが食べられるというわけ。

32面

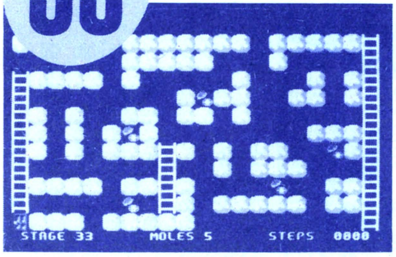


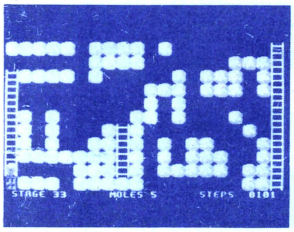


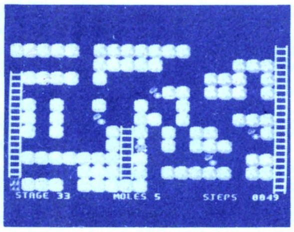


「私はだれっ？ ここはどこ？」なんて、思わず言ってしまいたくなる面。でもまずはよ～く画面を見て。ハシゴとハシゴの間にあるパパイヤがポイントだ。これさえ食べないでおけば、必ず中央から外側のハシゴへと渡れることになっているんだ。

33面

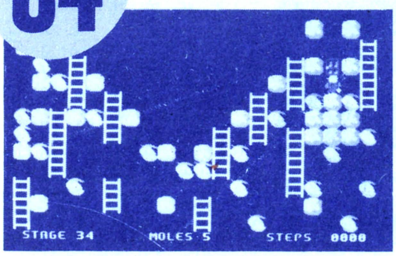


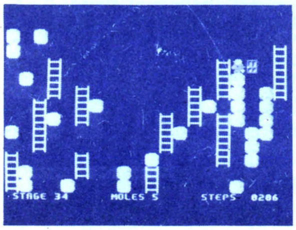


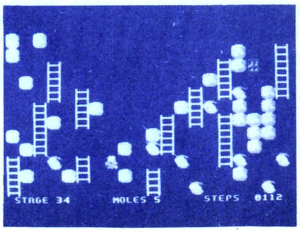


ハシゴを降りて上から2段目を左。つきあたって下、左、下、左と1歩ずつ進み、岩の上へ。左に行き、中央のハシゴ上から2段目を左へ行き、岩の間を下へ。キウイを食べて中央のハシゴへ。岩のすきまを進んでキウイを食べる。右ハシゴ横のキウイは、岩を落として。

34面

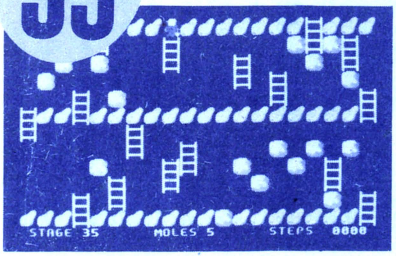


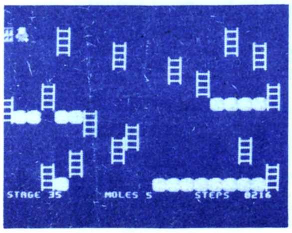


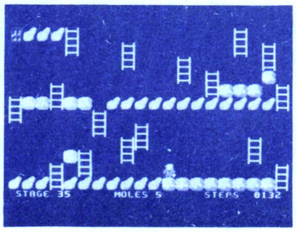


ドアの左上の岩を1段下げ、上の3個のマンゴを食べて1段下がってハシゴへ。1段上がり、左へ落ちてハシゴへ。上側を食べ、左から2個目の岩を1つだけ落とし、下から4段目に。また下から2段目の穴に岩を落とす。右側のハシゴへ行く道はかんたんに作れる。

35面

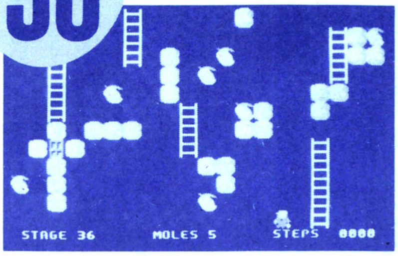




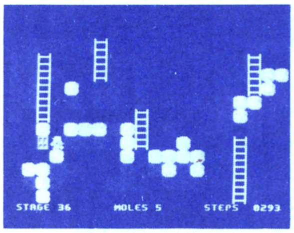


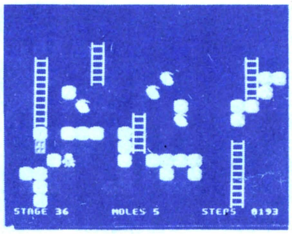
横1列に一気に食べさせてくれればよさそうなものだけど、世の中そうはままならぬもの。それでは、というわけで例の岩を使って道を作るテクが登場する。まずは、掘ってはいけない部分はどことどこなのか、しっかり確認することから始めるのが鉄則だよ。

36面



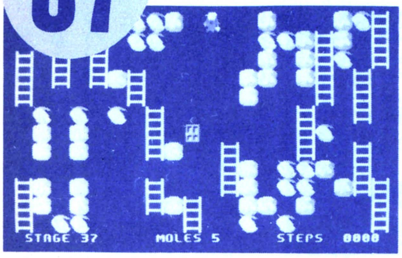
まずドアまわりの細工をしてから逆L字形の岩3個を落として道を作る。中央のハシゴなめ上の岩3個をハシゴ最上段より1段低い場所に落として、マンゴを食べつつスタート地点へ行けば左のハシゴへ行ける。



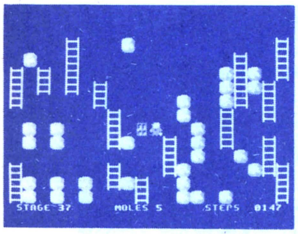


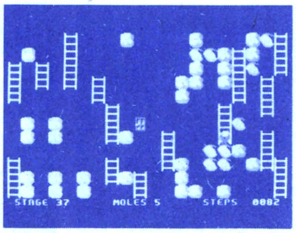
後は最上段の岩の意味を考えて上側のマンゴを食べる。

37面



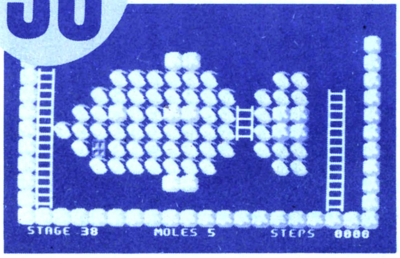
先に右に行ったら、左上は絶対に食べられない。左から6個目にある穴は、降りるときに上の岩2個を落としておかないと、一番下の左2個を食べた後右に行けない。かたまっているマンゴは下から食べたらダメ。



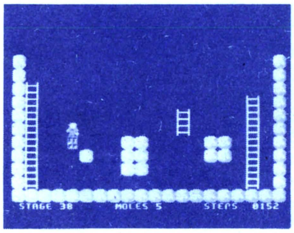


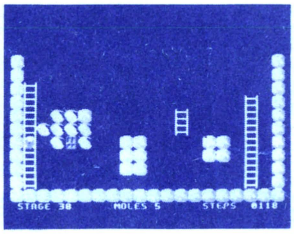
ドアに行くためには、右の落とし穴を……。

38面

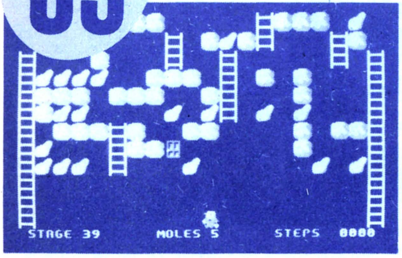


魚が泳いでいるわけだ。上2段は楽に食べられるけど、食べ終わったときに右側にいるようにしなければならない。また、中央にある岩の右側から先に食べて行こう。左側を食べるときには、ドアより右はハシゴのてっぺんから行けばOKだ。

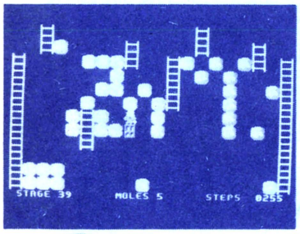


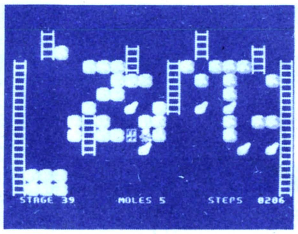


39面

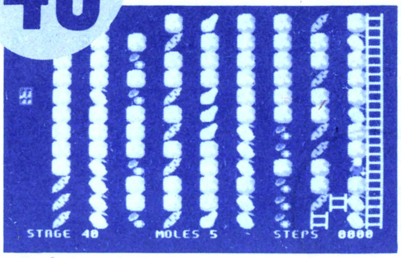


最上段の2個のパパイヤは岩で道を作って。次に中央やや右のハシゴから2歩下、1歩右、1歩下、そして落ちる。後は左側を食べて右へ。最初に落とした岩の上を通って中央のハシゴへ。ハシゴわきの1個、ドア右下の1個、そして残りを食べて行けばOK。

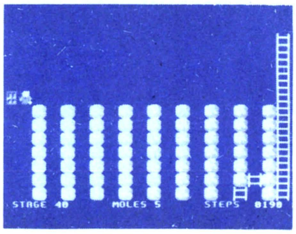


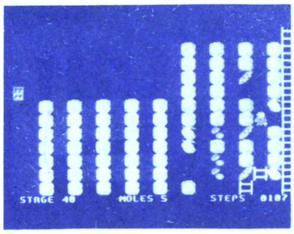


40面

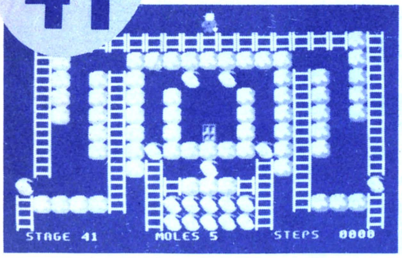


ここから先の10面が問題。まず1歩右へ行き、ハシゴから3、4列目の岩を1段下げる。4列目のマンゴを抜けたら下に降り、下から2段目のマンゴ、一番下のキウイだけ食べる。あとはなりゆきで左5列分食べられる。ドアより1段下を絶対掘らないように食べろ。

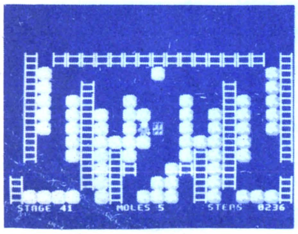


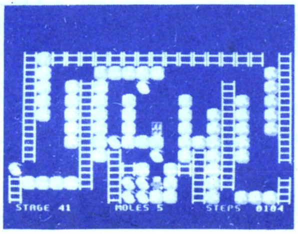


41面

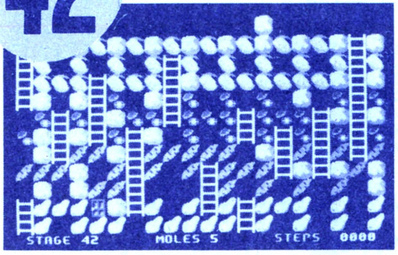


左右対称。端から2本目のハシゴを降り、外側の囲いを1段下げて中央下2段のマンゴを上下各3個食べる。次に内側の囲い、ドアななめ下の岩、外側の囲いを1段下げてハシゴを登る。上のハシゴの下の岩を落とし、囲いの間を降りて最下段へ……。

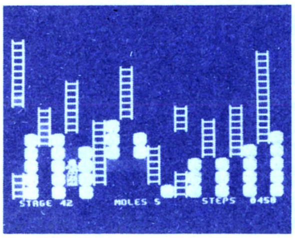


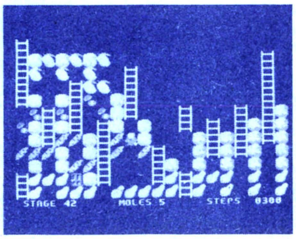


42面

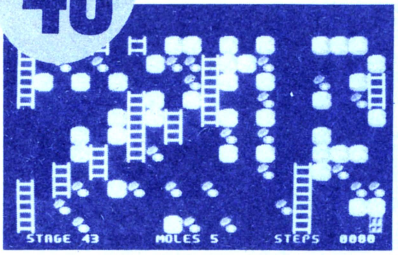


飛び出た岩の1段下を通り右上を全部食べる。右端のハシゴから2歩下へ行き、左へ。ハシゴを1歩下へ行き、下から2段目を必ず通り左のハシゴへ。そこで左上のハシゴへ行けば周回コースができたことになる。後は右から順にタテに食べていく。

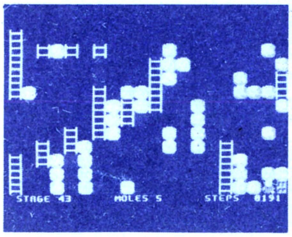


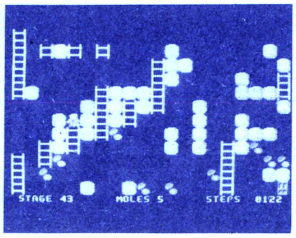


43面

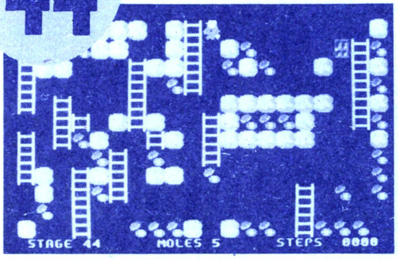


短いハシゴの間の岩を落とさずに左上の2個のキウイを取る。左端のハシゴから地上に出て右へ。端から5歩目を2歩下。1歩左、4歩右、1歩下で右のハシゴへ。岩の道から左へ。中央ハシゴ右のキウイ4個を食べ、1段下がり左へ。左半分は左下がりに食べる。

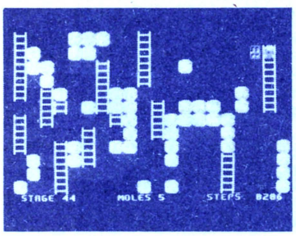


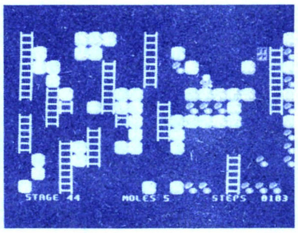


44面

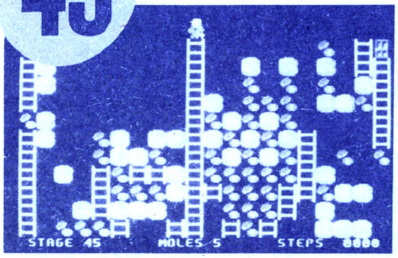


左上を食べたら囲まれたキウイへの入り口を作って左下へ。キウイを食べながら上へ登り中央のハシゴへ。右上を食べ、囲いの出口を作り右下へ。左側のさっき通ったコースから中央のハシゴに出て囲いの中へ。囲いの中のキウイと同じ高さで右に行けばOK。

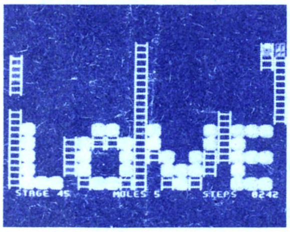


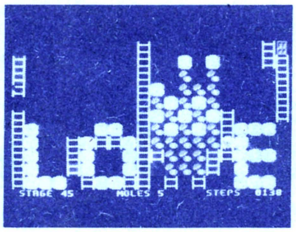


45面

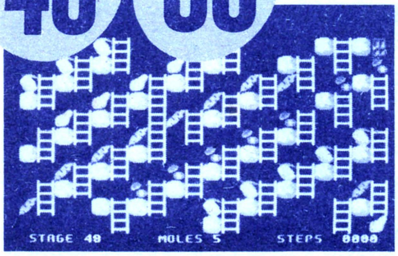


46面以降への関門だ。この面の最終形がわからなくて解けなかった君、それは愛がなかったからだ。そう、岩文字でLOVEと作れるようキウイを食べればいい。まずLとOを同時に作り、次がE、最後がVだ。Vの岩に囲まれた部分は、下の岩を1個下げればいい。

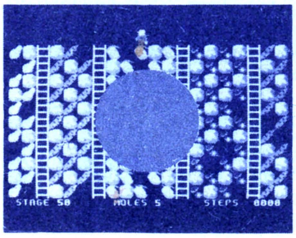


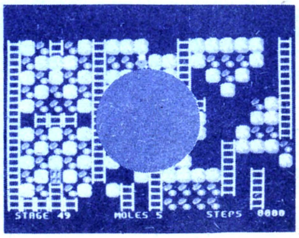


46〜50面

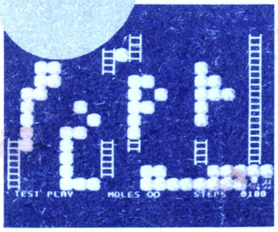


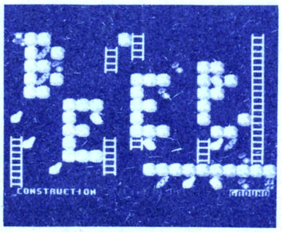
残念ながらモールモールは「50面とけたあなたは天才だ！」キャンペーン中で、この先の解法は教えられない。しかし、今までのテクをすべて使えばモールモール大好きBEEPERには必ず解けることと思う。ただし、やはり今まで以上に難しいぞ、言っとくけど。





BEEP面





なにごとも最初が大切。何回か失敗すれば、初心者でも解けるよ。

まとめ

モールモールは今までの思考型パズルゲームとは大きく違う点がある。乱数の要素や時間の制限がないのだ。つまり純粋なパズルとして遊べるってわけ。だから徹夜しちゃうこともしばしば。また、面をクリアしたときや、5回チャレンジして失敗したときの音楽も楽しいよね。

でも、もっとすっとぼけて楽しい音楽をモールモールでは聞けるんだ。BEEPERの諸君、50面クリアをめざしてがんばってね。

TINYANの
悪のシリーズ第3回

THE悪人

新幹部? ター・イナン

by TINYAN

PC-98シリーズ、PC-88シリーズ、PC-80mkII/SR
PC-60mkII SR、PC-66SR、FM-7シリーズ

ストーリー

ある日の深夜、突然、下っぱ6号から連絡が入った。大帝王バグー様のじきじきのお呼び出しらしい。いったい、こんな夜中に何事だろうと思いつつも、とにかく出かけることにした。

組織に着くとすぐ、バグー様が出てきた。

「紹介しよう。彼女が新幹部の〝ター・イナン〟君だ。彼女は今まで、世界13ヵ国で、悪のかぎりをつくし、その成果たるや……」

「ちょ、ちょっと待ってください。幹部はこのTINYANがいるではないですか。それを、どこの馬の骨ともわからない者を幹部になんて」

と、私があわてふためいて言うと、バグー様は、

「何を言っておる。だいたいお前の作戦は、成功したためしがないではないか」

「何をおっしゃいます、バグー様。今度のN市洗脳(せんのう)1ヵ年計画は完璧(かんぺき)です」

すると、横で聞いていたター・イナンが笑いながら、

「あの程度の都市、あたしなら3ヵ月で洗脳できますわ」

などと言ったものだから、

「TINYANだって、そのくらいでやれます」

と、つい言ってしまった。それを聞いていたバグー様は、

「それはおもしろい。では、その作戦を先に完了したほうが幹部だ」

これを聞いて、私は内心、

「しまった!」

と思ったが、そこは平静を保(たも)って、

「わかりました。ではター・イナン君には……」

「隣のH市なんかどう?」

と、すかさずター・イナンが答えたので、バグー様も、

「それならそこがよかろう」

ということになってしまった。幹部として組織に残るためには、やるしかない。下っぱになるのはゴメンだ。

LET'S PLAY

このゲームの目的は、ター・イナンより先に、N市の全ブロックの市民を80%以上悪に洗脳することです。ター・イナンは、85~100日でH市の洗脳を終えるので、それより早くしなければなりません。正義の味方の攻撃あり、ター・イナンによる妨害(ぼうがい)ありで、かんたんには洗脳できないのですよ、これが。

次にゲームの進め方です。

D(データ)コマンド これで、各都市の正義の味方の数がわかります。

S(洗脳)コマンド 各ブロックに送りこんだ下っぱたちに、そこの市民を洗脳させます。

F(戦闘)コマンド アクノゴンを正義の味方と戦わせます。

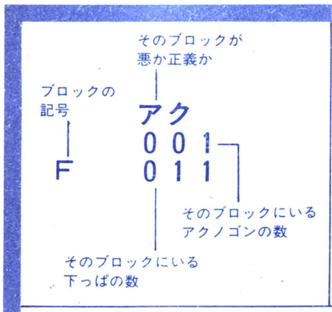
M(ムーブ)コマンド 各ブロック(アジトを含む)からブロックへ下っぱやアクノゴンを移動させます。

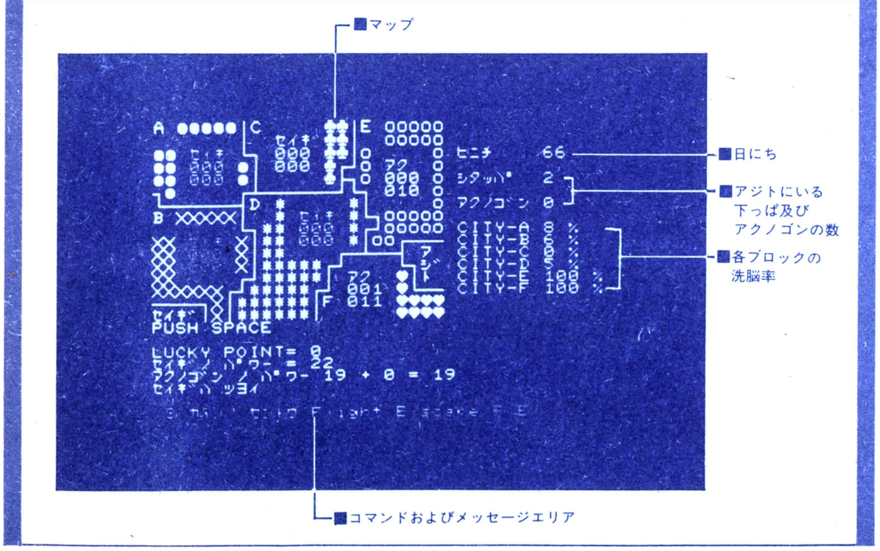
P(プラス)コマンド アジトで、下っぱやアクノゴンを増やします。

なお、これらのコマンドを実行すると1日経過します。

これをくり返して、ター・イナンより先にN市洗脳に成功すると、あなたの勝ちで、ランクが1から5上がります。そして、そのときアジトに残っている下っぱとアクノゴンのみが、PART4で使えます。また、1回セーブしてしまうと、そのデータでは、PART3では遊べませんので、勝っても、セーブする前に、満足できるデータかどうか、よく考えましょう。

なお、各ブロックに、下っぱやアクノゴンがいなくなると、正義の味方がやって来て、





市民を改心させてしまうので、洗脳が終わったブロックにも数人の下っぱを残しておくとよいでしょう。

結末やいかに

あとで調べたところ、H市のほうが絶対有利だった。どうやら、ター・イナンはそれを知っていたようだ。
　どうも彼女は、かなりずるがしこいようだ。何をたくらんでいるのだろうか?

たいにゃんより

今回のTHE悪人、どうでしたかあ? シミュレーションとしては、少しかんたんだったかもしれにゃいけど、その分おもしろさでカバーしたつもりにゃ。PARTⅠ、2を遊んでにゃい人、終わってにゃい人も遊べるからね。

次回予告

やほー、アイデアを考える人TINYANです。次はバグーの持つ強大なパワーがついに出現!! そのパワーの秘密をめぐるTINYANとター・イナンの戦いをゲームに。名づけて「バダパワーの謎」を、たいにゃんに作らせます。㋟もー、TINYANたら、プログラム作る猫の身にもなってほしいにゃあ。

PC-98シリーズ(ディスク)、PC-88シリーズ(テープ、ディスク)　1

```
1 '
2 ' THE AKUNIN PART-III.simulation ﾍﾝ 'ｼﾝｶﾝﾌﾞ? 「ﾀｰ・ｲﾅﾝ」'
3 '
4 ' PROGRAM CAT            ﾀｲﾆｬﾝ   She is 'ｶﾜｲｿｳ'
5 ' IDEA 'ｻｲｺ'MAN          TINYAN  He is 'ﾋｷｮｳ'
6 ' copyright(c) 1985 by TINYAN
7 ' 1985/09/26  06:26:48
8 '
9 GOTO 50
10 OPEN "beepdt" FOR INPUT  AS #1:RETURN
11 OPEN "beepdt" FOR OUTPUT AS #1:RETURN
50 GOSUB 20000
55 LOCATE 0,0:GOSUB 21000
60 GOSUB 30000
70 FOR NM=1 TO 6:GOSUB 31000:NEXT
100 LOCATE 0,YY:COLOR CL(7):PRINT:PRINT "ｻｸｾﾝﾊ D,S,F,M,P,? ";
110 R=RND(1):I$=INKEY$:IF I$="" THEN 110
120 IF I$="D" OR I$="d" THEN GOSUB 200:GOTO 100
130 IF I$="S" OR I$="s" THEN GOSUB 300:GOTO 190
140 IF I$="F" OR I$="f" THEN GOSUB 400:GOTO 190
150 IF I$="M" OR I$="m" THEN GOSUB 500:GOTO 190
160 IF I$="P" OR I$="p" THEN GOSUB 600:GOTO 190
170 IF I$="?" OR I$="/" THEN GOSUB 700:GOTO 100
180 COLOR CL(2):PRINT "????????":GOTO 100
190 '
191 DY=DY+1
192 GOSUB 30000
194 GOSUB 48000:IF SM=6 THEN 50000
196 IF DY>TN THEN 40000
197 GOSUB 800:LOCATE 0,YY:PRINT
198 GOSUB 1000
199 GOTO 100
200 ' d
205 PRINT
210 FOR I=1 TO 5 STEP 2
220 PRINT "CITY-";CHR$(I+64);" ｾｲｷﾞ ";CS(I);"   ";
225 PRINT "CITY-";CHR$(I+65);" ｾｲｷﾞ ";CS(I+1)
230 NEXT
240 COLOR CL(5):PRINT
250 PRINT "PUSH SPACE"
260 IF INKEY$<>" " THEN 260
270 PRINT
299 RETURN
300 ' s
310 FOR I=1 TO 6
320 IF ST(I)=0 THEN 380
330 SN=INT(RND(1)*ST(I)):MM=SN(I)
340 SN(I)=SN(I)+SN:IF SN(I)>100 THEN SN(I)=100
350 IF SN(I)>=70 AND MM<70 THEN NM=I:GOSUB 59100:GOSUB 31000
380 NEXT
390 GOSUB 59000:GOSUB 30000
399 RETURN
400 ' f
405 PRINT "ﾄﾞﾉ CITY ﾃﾞ ﾀﾀｶｲﾏｽｶ A-F,@=ﾀﾀｶﾜﾅｲ"
410 F$=INKEY$:IF F$="@" THEN RETURN
415 IF F$>="a" AND F$<="f" THEN 430
```

```
420 IF F$>="A" AND F$<="F" THEN 430
425 GOTO 410
430 FT=ASC(F$)-64:IF FT>6 THEN FT=FT-32
435 IF AK(FT)=0 THEN GOSUB 59200:PRINT "ｿﾉ CITY ﾆﾊ ｱｸﾉｺﾞﾝﾊ ｲﾏｾﾝ":GOTO 405
440 IF CS(FT)=0 THEN GOSUB 59100:PRINT "ｾｲｷﾞﾉ ﾐｶﾀﾊ ｲﾅｶｯﾀ":RETURN
445 COLOR CL(4):PRINT "CITY-";CHR$(64+FT);" ﾆﾊ ";CS(FT);"ﾉ ｾｲｷﾞﾉ ﾐｶﾀｶﾞ ｲﾏｽ"
450 PRINT "ｱｸﾉｺﾞﾝﾊ ";AK(FT);" ﾃﾞｽ"
455 COLOR CL(7):PRINT "ｲｯｶｲﾉ ｾﾝﾄｳﾃﾞ ｶﾃﾙｶｸﾘﾂ ﾊ ";:COLOR CL(3):PRINT INT(AK(FT)*AK
(FT)/(CS(FT)*CS(FT)+AK(FT)*AK(FT))/3*1000)/10;:COLOR CL(7):PRINT "% ﾃﾞｽ "
456 COLOR CL(4):PRINT "2 ｶｲﾏﾃﾞﾉ ｾﾝﾄｳﾅﾗ ﾆｹﾞﾙﾁｶﾗｶﾞ ｱﾘﾏｽｶﾞ"
457 PRINT "3 ｶｲ ｲｼﾞｮｳ ﾀﾀｶｯﾃ ﾀｵｾﾅｲﾊﾞｱｲﾆﾊ"
458 PRINT "ｱｸﾉｺﾞﾝ ﾊ ｼﾇｺﾄｶﾞ ｱﾘﾏｽ"
459 FK=1:FM=INT(RND(1)*3)+3
460 COLOR CL(7-FK):PRINT FK;"ｶｲﾒﾉ ｾﾝﾄｳ F)ight E)scape F,E "
465 F$=INKEY$:IF F$="E" OR F$="e" THEN GOSUB 59000:PRINT "ｾｲｷﾞﾉﾐｶﾀﾒ ｺﾝｶｲﾉﾄｺﾛﾊ ﾋｷ
ﾜｹﾀﾞ":RETURN
470 IF F$<>"F" AND F$<>"f" THEN 465
475 GOSUB 59000:PRINT "FIGHT!!!"
476 COLOR CL(7):PRINT "PUSH SPACE"
477 R=RND(1):IF INKEY$<>" " THEN 477
478 LP=INT(RND(1)*10):PRINT:COLOR CL(6):PRINT "LUCKY POINT=";LP:GOSUB 59000
480 SP=INT(RND(1)*60*CS(FT)*CS(FT)+1):COLOR CL(3):PRINT "ｾｲｷﾞﾉ ﾊﾟﾜｰ =";SP:GOSUB
59000
482 AP=INT(RND(1)*20*AK(FT)*AK(FT)+1):COLOR CL(5):PRINT "ｱｸﾉｺﾞﾝ ﾉ ﾊﾟﾜｰ";AP;"+";L
P;"=";AP+LP:GOSUB 59000
484 IF AP+LP>SP THEN 490
485 COLOR CL(3):PRINT "ｾｲｷﾞﾊ ﾂﾖｲ":PRINT:GOSUB 59200
486 IF FK<FM THEN FK=FK+1:GOTO 460
487 COLOR CL(2):PRINT "ｱｸﾆﾝﾊ ﾕﾙｻｧﾝ! ﾄﾄﾞﾒﾀﾞ":GOSUB 59200:GOSUB 59200:GOSUB 59200
488 PRINT "CITY-";CHR$(64+FT);"ﾉ ｱｸﾉｺﾞﾝ ﾊ ｾﾞﾝﾒﾂ ｼﾏｼﾀ":AK(FT)=0
489 NM=FT:GOSUB 31000:RETURN
490 COLOR CL(4):PRINT"ﾔｯﾀ ｾｲｷﾞﾉﾐｶﾀｶﾞ ﾀｵｼﾀｿﾞ":GOSUB 59100:GOSUB 59100:GOSUB 59100
492 CS(FT)=CS(FT)-1
494 IF CS(FT)=0 THEN COLOR CL(7):PRINT "CITY-";CHR$(64+FT);"ﾉ ｾｲｷﾞﾉ ﾐｶﾀﾊ ｽﾍﾞﾃ ﾀｵ
ｼﾀ":RETURN
496 COLOR CL(6):PRINT "CITY-";CHR$(64+FT);"ﾆﾊ ﾏﾀﾞ";CS(FT);"ﾆﾝ ﾉ ｾｲｷﾞﾉﾐｶﾀｶﾞｲﾙ"
498 PRINT "ｱﾝｼﾝﾊ ﾃﾞｷﾅｲ"
499 RETURN
500 ' m
510 COLOR CL(4):PRINT:PRINT "ﾄﾞｺｶﾗ ｳｺﾞｶｼﾏｽｶ?"
511 COLOR CL(6):PRINT "0 ... ｱｼﾞﾄ  A-F ... ﾄｼ"
512 C$=INKEY$:IF C$="" THEN 512
513 IF C$="0" THEN FR=0:GOTO 520
514 IF C$>="a" AND C$<="f" THEN FR=ASC(C$)-ASC("a")+1:GOTO 520
515 IF C$>="A" AND C$<="F" THEN FR=ASC(C$)-ASC("A")+1:GOTO 520
516 GOTO 510
520 COLOR CL(5):PRINT:PRINT "ﾄﾞｺﾆ ｳｺﾞｶｼﾏｽｶ?"
521 COLOR CL(3):PRINT "0 ... ｱｼﾞﾄ  A-F ... ﾄｼ"
522 C$=INKEY$:IF C$="" THEN 522
523 IF C$="0" THEN TU=0:GOTO 530
524 IF C$>="a" AND C$<="f" THEN TU=ASC(C$)-ASC("a")+1:GOTO 530
525 IF C$>="A" AND C$<="F" THEN TU=ASC(C$)-ASC("A")+1:GOTO 530
526 GOTO 520
530 IF MV(FR,TU)=0 THEN COLOR CL(2):PRINT "ｲｹﾏｾﾝ":GOTO 510
531 SU=0:IF ST(FR)=0 THEN 539
535 COLOR CL(7):INPUT "ｼﾀｯﾊﾟ ﾊ ﾅﾝﾆﾝ ｳｺﾞｶｼﾏｽｶ 0-";SU
536 IF SU>ST(FR) OR SU<0 THEN COLOR CL(2):PRINT "ｿﾝﾅﾆ ｼﾀｯﾊﾟﾊ ｲﾅｲ":GOTO 535
537 IF SU<20 OR SU=0 OR INT(RND(1)*4)>0 THEN 539
538 R=INT(RND(1)*SU*.9+1):PRINT R;"ﾆﾝ ﾉ ｼﾀｯﾊﾟｶﾞ ｵｷｻﾞﾘﾆ ﾅｯﾀ":SU=SU-R
539 AU=0:IF AK(FR)=0 THEN 550
540 COLOR CL(6):INPUT "ｱｸﾉｺﾞﾝ ﾊ ｳｺﾞｶｼﾏｽｶ 0-1";AU
541 IF AU>1 OR AU<0 OR AU>AK(FR) THEN COLOR CL(2):PRINT "ﾀﾞﾒﾃﾞｽ":GOTO 540
550 ST(FR)=ST(FR)-SU:AK(FR)=AK(FR)-AU
555 ST(TU)=ST(TU)+SU:AK(TU)=AK(TU)+AU
560 IF FR>0 THEN NM=FR:GOSUB 31000
565 IF TU>0 THEN NM=TU:GOSUB 31000
599 RETURN
600 ' p
```

◑ファミリーベーシックの占いで、絶対生きているはずのない日を入れると、「すでにおなくなりになられているでしょう」と出てくるのです。そして生まれてからの経過日数や占いができません。(徳島県三好郡・中川浩幸・14歳)

```
605 COLOR CL(5):PRINT
610 PRINT "1 ... ｼﾀｯﾊﾟ ｦ ﾌﾔｽ"
611 PRINT "2 ... ｱｸﾉｺﾞﾝｦ ﾂｸﾙ"
615 PRINT
620 PRINT "WHICH 1-2"
630 C$=INKEY$:IF C$="" THEN 630
631 IF C$="1" THEN 640
632 IF C$="2" THEN 650
635 GOTO 620
640 FS=INT(RND(1)*3.7)
641 IF FS=0 THEN PRINT "ｼｯﾊﾟｲ":RETURN
642 PRINT FS;" ﾆﾝ ﾉ ｼﾀｯﾊﾟｶﾞ ﾌｴﾀ":GOSUB 59000
643 ST(0)=ST(0)+FS
645 RETURN
650 KF=INT(RND(1)*7)
651 IF KF>0 THEN PRINT "ﾏﾀﾞ ｶﾝｾｲ ｼﾃｲﾏｾﾝ":RETURN
652 AK(0)=AK(0)+1
653 COLOR CL(3):PRINT "ｱｸﾉ ｺﾞﾝ ｶﾝｾｲ":GOSUB 59100
655 RETURN
700 ' /
710 PRINT
720 PRINT "D ... DATA of CITY    S ... ｼﾐﾝﾉ ｾﾝﾉｳ"
730 PRINT "F ... FIGHT           M ... MOVE"
740 PRINT "P ... PLUS ｱｸﾆﾝ"
750 RETURN
800 ' seigi
805 LOCATE 0,YY
810 IF DY<15 THEN RETURN
812 IF INT(RND(1)*12)=0 THEN 860
814 CN=INT(RND(1)*4)+1:IF CS(CN)=0 THEN RETURN ELSE 817
815 'CN=INT(RND(1)*4)+2:IF CS(CN)=0 THEN RETURN else 817
816 'CN=INT(RND(1)*4)+3:IF CS(CN)=0 THEN RETURN else 817
817 IF INT(RND(1)*10)<2 THEN 830
818 IF SN(CN)<10 THEN 830
819 'IF ST(CN)<3 THEN 830
820 IF AK(CN)>0 THEN 870
822 IF ST(CN)>0 THEN 880
824 N=CN:GOSUB 10000:RETURN
830 MC=INT(RND(1)*6)+1:IF MC=CN THEN 830
832 IF MV(CN,MC)=0 THEN 830
835 CS(CN)=CS(CN)-1:CS(MC)=CS(MC)+1
839 RETURN
860 IF CS(2)<3 THEN CS(2)=CS(2)+1:RETURN
861 RETURN
870 COLOR CL(4):PRINT "CITY-";CHR$(64+CN);": ｼﾐﾝｦ ｾﾝﾉｳｽﾙﾄﾊ ﾕﾙｻﾝ!!"
871 COLOR CL(6):PRINT "ｾｲｷﾞﾉ ｲｶﾘｦ ｳｹﾃﾐﾖ"
872 IF INT(RND(1)*CS(CN)*CS(CN))>INT(RND(1)*AK(CN)*AK(CN)) THEN 876
873 COLOR CL(5):PRINT "ｿﾉﾃｲﾄﾞﾃﾞﾊ ｺﾉ ｱｸﾉｺﾞﾝﾊ ﾀｵｾﾅｲｿﾞ"
874 RETURN
876 COLOR CL(2):PRINT "ｳﾜｰ ﾔﾗﾚﾀ"
877 AK(CN)=AK(CN)-1:NM=CN:GOSUB 31000
878 RETURN
880 IF INT(RND(1)*10)<2 THEN 824
882 YS=1+INT(RND(1)*ST(CN)*1.2*CS(CN)):IF YS>ST(CN) THEN YS=ST(CN)
883 COLOR CL(3):PRINT "CITY-";CHR$(64+CN);"ﾆ ｾｲｷﾞﾉﾐｶﾀｶﾞ ｱﾗﾜﾚﾃ"
884 COLOR CL(2):PRINT YS;"ﾆﾝ ﾉ ｼﾀｯﾊﾟｶﾞ ﾔﾗﾚﾏｼﾀ":GOSUB 59200
885 ST(CN)=ST(CN)-YS:NM=CN:GOSUB 31000
886 RETURN
900 PRINT:PRINT "NUMBER 1-";N;" ";
910 R=RND(1):CO$=INKEY$:IF CO$="" THEN 910
920 CO=VAL(CO$):IF CO<1 OR CO>N THEN 900
930 RETURN
1000 ON INT(DY/6)+1 GOTO 1100,1200,1300,1400,1500,1600,1700,1800,1900,2000,2100,
2200,2300,2400,2500,2600,2700
1100 IF INT(RND(1)*10)<8 THEN 3000
1105 IF ST(5)=0 THEN 3000
1110 PRINT "CITY-E ﾃﾞ ｼﾀｯﾊﾟｶﾞ ﾊﾝﾗﾝｦ ｵｺｼﾏｼﾀ"
1115 SF=INT(RND(1)*ST(5)*2)+1:IF SF>ST(5) THEN 1115
```

◑フ先フいフフメフ別フフゲボ私7ヤパスじ夏フフカ……。これは8、9月号のはみだしBEEPの頭文字です。フがいっぱい。ファミコンのフだ!(神奈川県・謝花丈治・12歳)

```
1120 PRINT SF;"ﾆﾝﾉ ｼﾀｯﾊﾟｶﾞ ｲﾅｸﾅﾘﾏｼﾀ"
1125 ST(5)=ST(5)-SF:NM=5:GOSUB 31000
1130 RETURN
1200 IF INT(RND(1)*10)<7 THEN 3000
1205 IF AK(0)<2 THEN 3000
1210 PRINT "ｱｼﾞﾄﾃﾞ ｱｸﾉｺﾞﾝﾄﾞｳｼｶﾞ ｹﾝｶｦﾊｼﾞﾒﾏｼﾀ"
1215 PRINT "ｱｸﾉｺﾞﾝﾉｳﾁ ｲｯﾎﾟｳｶﾞ ｼﾆﾏｼﾀ"
1220 AK(0)=AK(0)-1:GOSUB 30000
1225 RETURN
1300 IF INT(RND(1)*10)<7 THEN 3000
1305 ON INT(RND(1)*3)+1 GOTO 1310,1340,1370
1310 IF AK(3)<>1 THEN 3000
1315 PRINT "CITY-C ﾆ ｲﾀ ｱｸﾘｺﾞﾝｶﾞ ｶｲｿﾞｳﾉｼｯﾊﾟｲﾉﾀﾒ"
1320 PRINT "ｼﾀｯﾊﾟﾆ ﾅｯﾃｼﾏｲﾏｼﾀ"
1325 AK(3)=AK(3)-1:ST(3)=ST(3)+1:NM=3:GOSUB 31000
1330 RETURN
1340 IF ST(2)<2 THEN 3000
1345 PRINT "CITY-B ﾉ ｼﾀｯﾊﾟﾉｳﾁ ﾌﾀﾘｶﾞ ｶｲｼﾝｼﾃ"
1350 PRINT "ﾌﾂｳﾉ ｼﾐﾝﾆ ﾅﾘﾏｼﾀ"
1355 ST(2)=ST(2)-2:NM=2:GOSUB 31000
1360 RETURN
1370 PRINT "CITY-F ﾉ ｼﾐﾝﾉ ﾋﾄﾘｶﾞ ｼﾀｯﾊﾟﾄｼﾃ"
1375 PRINT "ｿｼｷﾆ ﾊｲﾘﾏｼﾀ"
1380 ST(0)=ST(0)+1:GOSUB 30000
1385 RETURN
1400 IF INT(RND(1)*10)<6 THEN 3000
1405 ON INT(RND(1)*3)+1 GOTO 1410,1440,1470
1410 NM=INT(RND(1)*6)+1:IF ST(NM)=0 THEN 3000
1415 PRINT "CITY-";CHR$(64+NM);"ﾃﾞ ｼﾀｯﾊﾟｶﾞ ﾋﾄﾘ ｾｲｷﾞﾉﾐｶﾀﾆ ﾂｶﾏｯﾀ"
1420 ST(NM)=ST(NM)-1:GOSUB 31000:RETURN
1440 NM=INT(RND(1)*4)+3:IF ST(NM)=0 THEN 3000
1445 R=INT(RND(1)*ST(NM)*2)+1:IF R>ST(NM) THEN 1445
1450 PRINT "CITY-";CHR$(64+NM);" ﾃﾞ ｼﾀｯﾊﾟﾆ ﾋﾞｮｳｷｶﾞ ﾘｭｳｺｳｼﾀ"
1455 PRINT R;"ﾆﾝ ﾉ ｼﾀｯﾊﾟｶﾞ ﾀｵﾚﾀ"
1460 GOSUB 59200:ST(NM)=ST(NM)-R:GOSUB 31000:RETURN
1470 NM=INT(RND(1)*3)+1:IF ST(NM)=0 THEN 3000
1475 PRINT "CITY-";CHR$(64+NM);"ﾃﾞ ｼﾀｯﾊﾟｶﾞ ｢ﾀｰ ｲﾅﾝ｣ ﾉ ﾄｺﾛﾆ ｲｯﾃｼﾏｯﾀ"
1480 ST(NM)=ST(NM)-1:GOSUB 31000:RETURN
1500 IF INT(RND(1)*10)<5 THEN 3000
1505 IF INT(RND(1)*3)=0 THEN 1550
1510 IF SN(5)<5 THEN 3000
1515 PRINT "CITY-Eﾃﾞ｢ﾀｰ｣ﾉ ｼﾀｯﾊﾟｶﾞ ﾎﾞｳｶﾞｲｺｳｻｸｦｼﾃｲﾀ"
1516 R=INT(RND(1)*4)+1
1517 PRINT "CITY-E ﾉ ｾﾝﾉｳﾘﾂﾊ";R;"% ﾃｲｶｼﾀ"
1520 SN(5)=SN(5)-R
1525 NM=5:GOSUB 31000:GOSUB 30000:RETURN
1550 PRINT "CITY-E ﾆ ﾋｿﾝﾃﾞｲﾀ ｢ﾀｰｲﾅﾝ｣ﾉ ｼﾀｯﾊﾟｦ ﾂｶﾏｴﾀ"
1555 ST(0)=ST(0)+1:GOSUB 59000:GOSUB 30000:RETURN
1600 IF INT(RND(1)*10)<4 THEN 3000
1605 ON INT(RND(1)*3)+1 GOTO 1610,1640,1670
1610 IF ST(0)<>1 OR D(58)>0 THEN 3000
1615 PRINT "ｵﾔｵﾔ ｱｼﾞﾄﾆﾊ ｼﾀｯﾊﾟ ﾋﾄﾘｼｶ ﾉｺｼﾃｵﾗﾝﾄﾊﾉｳ"
1616 PRINT "ﾝ､ﾜｼｶ? ﾜｼﾊ ﾊﾞｸﾞｰﾉｼﾝﾕｳﾃﾞ ﾃﾞﾊﾞｸﾞｰ"
1617 PRINT "ﾀﾉﾏﾚﾃｲﾀ ﾊﾞｸﾞｰｴﾈﾙｷﾞｰｿﾞｳﾌｸｿｳﾁｦﾓｯﾃｷﾀ"
1618 FOR I=1 TO 2000:NEXT
1619 D(58)=1:RETURN
1640 IF ST(0)>0 OR AK(0)>0 THEN 3000
1645 PRINT "ﾜﾀｼﾊ ﾀｰｲﾅﾝ ﾉ ﾌﾞｶ ﾀｲﾆ ﾀﾞ"
1646 PRINT "ｼｶｼ ｱｼﾞﾄﾆ ﾀﾞﾚﾓ ｲﾅｲﾄﾊ ｷｶｲｦ ｺﾜｼﾃﾔﾚ"
1650 FOR NM=1 TO 6
1655 R=INT(RND(1)*10):IF R>SN(NM) THEN R=SN(NM)
1656 SN(NM)=SN(NM)-R:GOSUB 31000
1657 NEXT
1658 RETURN
1670 NM=INT(RND(1)*6)+1:IF SN(NM)<>ST(NM) OR SN(NM)=100 OR SN(NM)=0 THEN 3000
1680 PRINT "ﾄﾂｾﾞﾝ CITY-";CHR$(64+NM);"ｶﾞ ｱｸﾆ ﾅﾘﾏｼﾀ"
1690 SN(NM)=100:GOSUB 31000:GOSUB 30000:RETURN
1700 IF INT(RND(1)*10)<4 THEN 3000
```

◑ファミコン版ドルアーガの塔でフロア45にいるブルーナイトに剣を出さずに突っ込み、やられるとブルーナイトの色がむちゃくちゃになる。名づけて「うんちないと」でぇ～す。かっこよか～。（神奈川県海老名市・プーヤン）

```
1705 ON INT(RND(1)*4)+1 GOTO 4000,4100,1710,1750
1710 NM=INT(RND(1)*6)+1
1715 IF AK(NM)=0 OR CS(NM)=0 THEN 3000
1720 PRINT "CITY-";CHR$(64+NM);"ﾃﾞ ｾｲｷﾞﾄ ｱｸｶﾞ ｲﾚｶﾜﾘﾏｼﾀ":GOSUB 59100
1730 R=AK(NM):AK(NM)=CS(NM):CS(NM)=R
1740 GOSUB 31000:RETURN
1750 NM=INT(RND(1)*6)+1
1755 IF ST(NM)<>7 THEN 3000
1756 PRINT "CITY-";CHR$(64+NM);" ﾃﾞ"
1760 PRINT "ﾌﾆﾝﾉ ｼﾀｯﾊﾟｶﾞ ﾌﾆﾝﾉ ｻﾑﾗｲﾆﾅｯﾃ ｾｲｷﾞﾆﾅｯﾀ":GOSUB 59200
1770 CS(NM)=CS(NM)+7:ST(NM)=0
1780 GOSUB 31000:RETURN
1800 IF INT(RND(1)*10)<5 THEN 3000
1805 ON INT(RND(1)*5)+1 GOTO 4000,4100,4200,1810,1850
1810 NM=INT(RND(1)*6)+1
1815 IF ST(NM)>0 THEN 3000
1816 PRINT "CITY-";CHR$(64+NM)
1820 PRINT "ｾｲｷﾞﾉ ﾐｶﾀｶﾞ ﾔｯﾃｷﾃ ｼﾐﾝｦ ｾｯﾄｸｼﾏｼﾀ":GOSUB 59200
1830 SN(NM)=SN(NM)-INT(RND(1)*20)
1840 IF SN(NM)<0 THEN SN(NM)=0
1845 GOSUB 30000:RETURN
1850 NM=INT(RND(1)*6)+1
1855 IF ST(NM)<20 THEN 3000
1860 PRINT "ｼﾀｯﾊﾟﾄﾞｳｼｶﾞ ｱﾗｿｯﾃｼﾏｲ"
1865 R=INT(RND(1)*10)+1
1870 PRINT "ﾏｹﾀ";R;"ﾆﾝ ﾉ ｼﾀｯﾊﾟ ｶﾞ ｿｼｷｦ ﾇｹﾃｼﾏｲﾏｼﾀ"
1875 ST(NM)=ST(NM)-R
1880 GOSUB 31000:RETURN
1900 IF INT(RND(1)*10)<3 THEN 3000
1905 ON INT(RND(1)*7)+1 GOTO 4000,4100,4200,4300,4400,4500,1910
1910 NM=INT(RND(1)*6)+1
1915 IF D(59)>0 OR AK(NM)<>1 THEN 3000
1920 PRINT "ｾｲｷﾞﾉ ﾐｶﾀｶﾞ ﾔｯﾃｷﾃ ｾﾝﾄｳﾆﾅﾘﾏｼﾀｶﾞ"
1925 PRINT "ｱｸﾉｺﾞﾝ ﾄ ｱｲｳﾁﾆ ﾅﾘﾏｼﾀ"
1930 PRINT "ﾓｯﾃｲﾀﾌﾞｷ(XAV-11)ｦ ﾃﾆｲﾚﾀ"
1935 GOSUB 59100
1940 AK(NM)=0:D(59)=1
1950 GOSUB 31000:RETURN
2000 IF INT(RND(1)*10)<2 THEN 3000
2005 ON INT(RND(1)*9)+1 GOTO 4000,4000,4100,4200,4200,4300,4400,4500,2010
2010 NM=INT(RND(1)*6)+1
2015 IF AK(NM)=0 THEN 3000
2020 R=INT(RND(1)*8)+1
2025 PRINT "CITY-";CHR$(64+NM)
2030 PRINT "ｱｸﾉｺﾞﾝｶﾞ ｢ﾀｰｲﾅﾝ｣ﾉ ｼﾀｯﾊﾟｦ";R;"ﾆﾝ ﾂｶﾏｴﾏｼﾀ":GOSUB 59100
2040 ST(NM)=ST(NM)+R
2050 GOSUB 31000:RETURN
2100 IF INT(RND(1)*10)<3 THEN 3000
2105 ON INT(RND(1)*8)+1 GOTO 4400,4400,4500,4500,4500,4000,4200,2110
2110 NM=INT(RND(1)*6)+1
2120 IF ST(NM)<15 THEN 3000
2125 PRINT "CITY-";CHR$(64+NM)
2130 PRINT "ｼﾀｯﾊﾟ";ST(NM);"ﾆﾝ ｶﾞ ｢ﾀｰｲﾅﾝ｣ ﾉ ｱｸﾉｺﾞﾝｦﾂｶﾏｴﾏｼﾀ"
2140 R=INT(RND(1)*5)+1
2150 PRINT R;"ﾆﾝ ﾉ ｼﾀｯﾊﾟｶﾞ ﾌｼｮｳｼﾏｼﾀ":GOSUB 59100
2160 ST(NM)=ST(NM)-R:AK(NM)=AK(NM)+1
2170 GOSUB 31000:RETURN
2200 IF INT(RND(1)*10)<2 THEN 3000
2205 NM=INT(RND(1)*6)+1
2210 IF SN(NM)<65 OR SN(NM)>75 THEN 3000
2220 PRINT "CITY-";CHR$(64+NM);" ﾆ ﾀｰｲﾅﾝ ﾐｽﾞｶﾗ ﾎﾞｳｶﾞｲﾆ ｷﾏｼﾀ"
2230 R=INT(RND(1)*20)+5
2240 PRINT "CITY-";CHR$(64+NM);" ﾉ ｾﾝﾉｳﾘﾂ ｶﾞ";R;"% DOWN!!"
2250 SN(NM)=SN(NM)-R
2260 GOSUB 31000:RETURN
2300 IF INT(RND(1)*10)<2 THEN 3000
2305 ON INT(RND(1)*7)+1 GOTO 4000,4100,4200,4300,4300,4500,2310
2310 IF ST(0)<15 THEN 3000
```

◑私は30歳になる1児のパパです。もうすでにやった人は多いと思いますが、スーパーマリオのワールド1-2で、1-3に行かずワープゾーンに入れたのです。もう、それはうれしくてうれしくて寝ていた子供をつい起こしてしまいました。(岐阜市・加藤昇)

◑カプコンの1942で中型戦闘機が空母の滑走路に墜落するのを目撃した。また、編隊をつくって画面の下から出てくる小型戦闘機に、ときどき一つだけ色ちがいのが混ざっているのはバグなのだろうか？（滋賀県甲賀郡・仲田秀夫・16歳）

```
2320 PRINT "ｼﾀｯﾊﾟﾉﾅｶﾆ ｳﾗｷﾞﾘﾓﾉｶﾞ ｲﾏｼﾀ"
2330 R=INT(RND(1)*6)+2
2340 PRINT R;"ﾆﾝ ﾉ ｼﾀｯﾊﾟｶﾞ ﾆｹﾞﾏｼﾀ"
2350 ST(NM)=ST(NM)-R
2360 GOSUB 31000:RETURN
2400 IF INT(RND(1)*10)<3 THEN 3000
2405 ON INT(RND(1)*4)+1 GOTO 4100,4300,4500,2410
2410 IF INT(RND(1)*10)>0 THEN 3000
2420 PRINT "ﾊﾞｸﾞｰ ﾉ ﾁｶﾗﾆﾖﾘ ｱｸﾉｺﾞﾝｶﾞ ﾌｴﾀ"
2430 FOR NM=1 TO 6
2440 AK(NM)=AK(NM)+INT(RND(1)*2)+1
2450 GOSUB 59100:GOSUB 31000
2460 NEXT
2470 RETURN
2500 IF INT(RND(1)*10)<2 THEN 3000
2505 ON INT(RND(1)*8)+1 GOTO 4100,4100,4300,4300,4300,4400,4500,2510
2510 IF INT(RND(1)*13)>0 THEN 2550
2520 PRINT "｢ﾀｰ｣ ﾉ ﾅｶﾞｼﾀ ｳｿﾉ ｼﾞｮｳﾎｳﾆﾖﾘ"
2525 PRINT "ｼﾀｯﾊﾟｶﾞ ｽﾍﾞﾃ ｱｼﾞﾄﾆ ｶｴｯﾃｼﾏｯﾀ":GOSUB 59200
2530 FOR NM=1 TO 6
2535 ST(0)=ST(0)+ST(NM):ST(NM)=0:GOSUB 31000
2540 NEXT
2545 GOSUB 30000:RETURN
2550 IF INT(RND(1)*6)>0 THEN 3000
2555 NM=INT(RND(1)*6)+1:IF ST(NM)=0 THEN 3000
2560 PRINT "｢ﾀｰ｣ ﾉ ﾅｶﾞｼﾀ ｳﾜｻｦｷｲﾃ"
2565 PRINT "CITY-";CHR$(64+NM);" ﾉ ｼﾀｯﾊﾟｶﾞ ｱｼﾞﾄﾆ ｶｴｯﾃｷﾀ"
2570 ST(0)=ST(0)+ST(NM):ST(NM)=0
2575 GOSUB 59000:GOSUB 31000:GOSUB 59000:GOSUB 30000:RETURN
2600 IF INT(RND(1)*10)<1 THEN 3000
2605 ON INT(RND(1)*6)+1 GOTO 4000,4200,4200,4200,4400,2610
2610 NM=INT(RND(1)*6)+1
2615 IF ST(NM)=0 THEN 3000
2620 IF INT(RND(1)*2)=1 THEN 2660
2625 PRINT "CITY-";CHR$(64+NM);" ﾉ ｼﾀｯﾊﾟｶﾞ ﾌﾞﾝﾚﾂｼﾃ ﾊﾞｲﾆﾌｴﾀ"
2630 ST(NM)=ST(NM)*2
2635 GOSUB 31000:RETURN
2660 PRINT "CITY-";CHR$(64+NM);" ﾉ ｼﾀｯﾊﾟｶﾞ ﾆﾊﾆ ﾌﾞﾝﾚﾂｼ ｶﾀﾎｳｶﾞ ｻｯﾀ"
2665 ST(NM)=INT(ST(NM)/2)
2670 GOSUB 31000:RETURN
2700 IF INT(RND(1)*10)<2 THEN 3000
2705 ON INT(RND(1)*6)+1 GOTO 4000,4000,4200,4200,4200,2710
2710 IF D(60)>0 THEN 3000
2720 PRINT "ｺｳｼﾞｭﾝﾄﾞﾉ ｴﾈﾙｷﾞｰｺｳｾｷ ﾊﾞｸﾞﾗｰｽﾄｰﾝｦ"
2730 PRINT "ｼﾀｯﾊﾟﾉ ﾋﾄﾘｶﾞ ﾐﾂｹﾀ":GOSUB 59100
2740 D(60)=1:RETURN
3000 COLOR CL(4):PRINT
3010 ON (DY MOD 6)+1 GOTO 3100,3200,3300,3100,3400,3500
3100 IF INT(RND(1)*5)=0 THEN PRINT "ｷｮｳﾊ ﾅﾆｺﾞﾄﾓ ﾅｶｯﾀ":RETURN
3110 IF INT(RND(1)*4)=0 THEN PRINT "ﾄｸﾆ ｼﾞｹﾝﾊ ﾅｶｯﾀ":RETURN
3120 IF INT(RND(1)*3)=0 THEN PRINT "ﾍｲﾜ? ﾅ ﾏﾁﾀﾞ":RETURN
3130 IF INT(RND(1)*2)=0 THEN PRINT "ｲｼﾞｮｳ ﾅｼ":RETURN
3140 PRINT "ｼｽﾞｶｽｷﾞﾙ･･･":RETURN
3200 IF INT(RND(1)*2)=0 THEN PRINT "ｲﾂﾓﾉ ﾄｵﾘﾀﾞ":RETURN
3210 PRINT "ﾄｸﾆ ｵｵｷﾅ ﾍﾝｶﾊ ﾅｲ":RETURN
3300 IF INT(RND(1)*3)=0 THEN PRINT "ｼﾞｹﾝﾉ ｵｺﾙﾌﾊｲﾓﾅｲ":RETURN
3310 IF INT(RND(1)*2)=0 THEN PRINT "ﾍﾝｶ ﾅｼ":RETURN
3320 PRINT "ｲｼﾞｮｳ ﾅｼ":RETURN
3400 IF INT(RND(1)*3)=0 THEN PRINT "ﾏﾁﾊ ｼｽﾞﾏﾘｶｴｯﾃｲﾙ":RETURN
3410 IF INT(RND(1)*2)=0 THEN PRINT "ｱﾒｶﾞ ﾌｯﾃｲﾙｸﾞﾗｲﾀﾞ":RETURN
3420 PRINT "ｶｾﾞｶﾞ ﾂﾖｲ":RETURN
3500 IF INT(RND(1)*4)=0 THEN PRINT "ｼﾀｯﾊﾟｶﾞ ｻﾜｲﾃﾞｲﾙ":RETURN
3510 IF INT(RND(1)*3)=0 THEN PRINT "｢ﾀｰ｣ ｶﾞ ｷﾃｲﾙﾗｼｲ":RETURN
3520 IF INT(RND(1)*2)=0 THEN PRINT "ｱﾗｼﾆ ﾅﾘｿｳﾀﾞ":RETURN
3530 PRINT "ｲｯｹﾝ ﾅﾝｺﾞﾄﾓ ﾅｲﾖｳﾀﾞｶﾞ･･･":RETURN
3999 RETURN
4000 NM=INT(RND(1)*6)+1
4010 IF SN(NM)<70 OR SN(NM)>95 THEN 3000
4020 UP=INT(RND(1)*2)+1
```

```
4030 PRINT "ｱｸﾉ CITY-";CHR$(64+NM);"ﾊ ｼｾﾞﾝﾆ";UP;"% ｾﾝﾉｳﾘﾂUP"
4040 SS=SN(NM):SN(NM)=SN(NM)+UP
4050 GOSUB 30000:IF SN(NM)>=70 AND SS<70 THEN GOSUB 31000
4060 RETURN
4100 NM=INT(RND(1)*6)+1
4110 IF SN(NM)>=70 OR SN(NM)<10 THEN 3000
4120 DN=INT(RND(1)*2)+1
4130 PRINT "ｾｲｷﾞﾉ CITY-";CHR$(64+NM);"ﾊ";DN;"% ｾﾝﾉｳﾘﾂ DOWN"
4140 SS=SN(NM):SN(NM)=SN(NM)-DN
4150 GOSUB 30000:IF SN(NM)<70 AND SS>=70 THEN GOSUB 31000
4160 RETURN
4200 NM=INT(RND(1)*6)+1
4210 IF SN(NM)>90 THEN 3000
4220 R=INT(RND(1)*7)+2
4230 PRINT "CITY-";CHR$(64+NM);" ﾉ ｾﾝﾉｳﾄﾞｶﾞ ";R;"UP♥"
4240 SS=SN(NM):SN(NM)=SN(NM)+R
4250 GOSUB 30000:IF SN(NM)>=70 AND SS<70 THEN GOSUB 31000
4260 RETURN
4300 NM=INT(RND(1)*6)+1
4310 IF SN(NM)<20 THEN 3000
4320 R=INT(RND(1)*10)+1
4330 PRINT "CITY-";CHR$(64+NM);"ﾉ ｾﾝﾉｳﾘﾂｶﾞ ";R;"DOWN @"
4340 SS=SN(NM):SN(NM)=SN(NM)-R
4350 GOSUB 30000:IF SN(NM)<70 AND SS>=70 THEN GOSUB 31000
4360 RETURN
4400 NM=INT(RND(1)*6)+1
4410 IF ST(NM)=0 THEN 3000
4420 R=INT(RND(1)*ST(NM))+1:IF R>ST(NM) THEN 4420
4430 T=INT(RND(1)*6)+1:IF MV(NM,T)=0 OR T=NM THEN 4430
4440 PRINT "CITY-";CHR$(64+NM);"ﾉ ｾﾝﾄｳｲﾝ ";R;"ﾆﾝｶﾞ"
4445 PRINT "ｾｲｷﾞﾉﾐｶﾀﾆ ｵﾜﾚﾃ CITY-";CHR$(64+T);"ﾆ ﾆｹﾞﾏｼﾀ"
4450 GOSUB 59200
4460 ST(NM)=ST(NM)-R:ST(T)=ST(T)+R
4470 GOSUB 31000
4480 NM=T:GOSUB 31000:RETURN
4500 NM=INT(RND(1)*6)+1
4510 IF AK(NM)=0 THEN 3000
4520 R=1
4530 T=INT(RND(1)*6)+1:IF MV(NM,T)=0 OR T=NM THEN 4530
4540 PRINT "CITY-";CHR$(64+NM);"ﾉ ｱｸﾉｺﾞﾝ ﾉ ﾋﾄﾘｶﾞ"
4545 PRINT "ｾｲｷﾞﾉﾐｶﾀﾆ ｵﾜﾚﾃ CITY-";CHR$(64+T);"ﾆ ﾆｹﾞﾏｼﾀ"
4550 GOSUB 59200
4560 AK(NM)=AK(NM)-R:AK(T)=AK(T)+R
4570 GOSUB 31000
4580 NM=T:GOSUB 31000:RETURN
5000 DATA 3,2, 3,9, 10,1, 12,7, 19,3, 16,12
5010 DATA"●(A)","X(B)","♣(C)","*(D)","o(E)","♥(F)"
5020 DATA 1,0,0,0,0,1,1, 0,1,1,1,1,0,0, 0,1,1,0,1,0,0, 0,1,0,1,1,1,0
5021 DATA 0,1,1,1,1,1,1, 1,0,0,1,1,1,1, 1,0,0,0,1,1,1
5030 DATA 0,1,2,3,4,5,6,7
10000 '
10010 D$="CITY-"+CHR$(64+N)+"ﾆ ｾｲｷﾞﾉﾐｶﾀｶﾞｱﾗﾜﾚﾃ ｼﾐﾝｦｾｯﾄｸｼﾏｼﾀ":GOSUB 60000
10020 SS=INT(RND(1)*15+5):IF SS>SN(N) THEN SS=SN(N)
10030 D$="ｼﾐﾝﾉ ｾﾝﾉｳﾄﾞｶﾞ"+STR$(SS)+"ｻｶﾞﾘﾏｼﾀ":GOSUB 60000
10040 S=SN(N):SN(N)=SN(N)-SS:IF SN(N)<70 AND S>=70 THEN NM=N:GOSUB 31000
10050 RETURN
10100 '
20000 DEFINT A-Z:WIDTH 40,25:CONSOLE ,,0,1:YY=24:NN=1
20005 CONSOLE 0,25:PRINT CHR$(12):CONSOLE 16,9:LOCATE 0,YY
20010 DIM D(100),ST(6),SN(6),AK(6),CS(6),ZX(6),ZY(6),MV(6,6),N$(6),C$(2)
20020 D(5)=50:D(1)=30:D(47)=30:D(3)=100
20050 RESTORE 5000:FOR I=1 TO 6:READ ZX(I),ZY(I):NEXT
20060 RESTORE 5010:FOR I=1 TO 6:READ N$(I):NEXT
20070 RESTORE 5020:FOR J=0 TO 6:FOR I=0 TO 6:READ MV(J,I):NEXT:NEXT
20075 RESTORE 5030:FOR I=0 TO 7:READ CL(I):NEXT
20080 C$(1)="ｱｸ  ":C$(2)="ｾｲｷﾞ"
20090 D(4)=10:D(25)=9
20095 COLOR CL(7)
20500 PRINT "1 ... PART-1 or PART-2 ｦ PLAYｼﾀ"
```

◑ボクが知っているバラデュークのカクレキャラを教えます。青いパックマン、バナナ、いちごです。みなさんも捜してください。（埼玉県児玉郡・平塚訓裕・13歳）

```
20510 PRINT "2 ... PART-3 ｶﾗ ﾊｼﾞﾒﾙ"
20520 N=2:GOSUB 900
20530 IF CO=2 THEN 20600
20540 PRINT "LOAD ﾉ ｼﾞｭﾝﾋﾞ ﾊ ｲｲﾃﾞｽｶ y/n"
20542 L$=INKEY$:IF L$="N" OR L$="n" THEN 20500
20544 IF L$<>"Y" AND L$<>"y" THEN 20542
20550 GOSUB 38000
20560 D(57)=D(57)+1
20570 IF (D(0) AND 2)>0 THEN PRINT:PRINT "PART-III ﾊ ｽﾃﾞﾆ ｵﾜｯﾃｲﾏｽ":END
20600 ST(0)=D(4):D(0)=D(0) OR 2
20610 TN=INT(RND(1)*14)+86
20620 IF D(54)>0 AND D(55)>0 AND D(56)>0 THEN GOSUB 59200:COLOR CL(5):PRINT "3ﾂ
ﾉ ﾊﾟﾜｰ ｱｲﾃﾑｶﾞ ｿﾛｯﾃ ｲﾏｽ":PRINT "ｱｸﾉｺﾞﾝ ｶﾞ ﾋﾄﾘ ﾀﾝｼﾞｮｳ ｼﾏｼﾀ":D(57)=D(57)+1
20900 AK(0)=D(57)
20999 RETURN
21000 PRINT "A ●●●●●|C     ♣♣|E 00000"
21010 PRINT "       |      ♣♣|  00000"
21020 PRINT "●●     └┐     ♣♣|0     0"
21030 PRINT "●●     ●|      ♣┘0     0"
21040 PRINT "●●     ●|      ♣┐0     0"
21050 PRINT "┐●      ┌┴────┘ └┐     0"
21060 PRINT " └──────┤D *     *|     0"
21070 PRINT "B XXXXX|  *      *┐00000"
21080 PRINT "       └┐**      *┘00000"
21090 PRINT "XX     X|**      *|00┌──"
21100 PRINT "XX     X|**      ┌┴───┤ ｱ "
21110 PRINT "XX     X|*****┘      └┐ｼﾞ"
21120 PRINT "XX      ┘*****|      ♥|ﾄ "
21130 PRINT "XXXXXX┘***** ┘      ♥└──"
21140 PRINT "──────┐X|******|F       ♥♥♥♥"
21150 PRINT "ｾｲｷﾞ|X|******|          ♥♥♥♥";
21160 RETURN
22000 FOR I=0 TO 15:LOCATE 24,I:PRINT"                    ";:NEXT:RETURN
30000 COLOR CL(5)
30001 IF DY>15 THEN COLOR CL(4)
30002 IF DY>30 THEN COLOR CL(6)
30003 IF DY>50 THEN COLOR CL(3)
30004 IF DY>75 THEN COLOR CL(2)
30005 LOCATE 25,2:PRINT "ﾋﾆﾁ  :";DY;
30010 LOCATE 25,4:PRINT "ｼﾀｯﾊﾟ ";ST(0);" ";
30020 LOCATE 25,6:PRINT "ｱｸﾉｺﾞﾝ";AK(0);" ";
30030 FOR I=1 TO 6:LOCATE 25,7+I:PRINT "CITY-";CHR$(64+I);SN(I);"%  ";:NEXT
30099 RETURN
31000 COLOR CL(NM)
31005 FOR K=1 TO 5
31010 FOR II=0 TO 2
31020 LOCATE ZX(NM),ZY(NM)+II:PRINT "****";
31025 LOCATE ZX(NM),ZY(NM)+II:PRINT "    ";
31030 NEXT
31040 NEXT
31050 LOCATE ZX(NM),ZY(NM)
31060 IF SN(NM)>=70 THEN PRINT C$(1); ELSE PRINT C$(2);
31070 LOCATE ZX(NM),ZY(NM)+1:D=AK(NM):GOSUB 31100
31075 LOCATE ZX(NM),ZY(NM)+2:D=ST(NM):GOSUB 31100
31099 RETURN
31100 PRINT CHR$(INT(D/100)+48);
31110 PRINT CHR$( INT( (D MOD 100) /10)+48);
31120 PRINT CHR$( (D MOD 10) +48);
31130 RETURN
38000 PRINT:PRINT"SET TAPE or DISK and HIT RETURN":INPUT D$:GOSUB 38100:RETURN
38100 GOSUB 10:INPUT #NN,D(0):FOR I=0 TO 80 STEP 20:INPUT #NN,D(I+1),D(I+2),D(I+
3),D(I+4),D(I+5),D(I+6),D(I+7),D(I+8),D(I+9),D(I+10),D(I+11),D(I+12),D(I+13),D(I
+14),D(I+15),D(I+16),D(I+17),D(I+18),D(I+19),D(I+20):NEXT
38110 CLOSE:RETURN
39000 PRINT:PRINT"SET TAPE or DISK and HIT RETURN":INPUT D$:GOSUB 39100:RETURN
39100 GOSUB 11:PRINT#NN,D(0):FOR I=0 TO 80 STEP 20:D$="":FOR II=1 TO 19:D$=D$+ST
R$(D(I+II))+",":NEXT:D$=D$+STR$(D(I+20)):PRINT #NN,D$:NEXT
39110 CLOSE:RETURN
40000 'game over
```

◑な、なんと、あの「スターフォース」(ファミコン版)をやっていたら敵のミサイルに当たっても死ななくなったのだ。「やったァー」と思い、ゲームをしていると、いきなり停電になった。ボクはなんと運が悪いんだろう。(青森県北郡・スペースインベーター君・15歳)

PC-98シリーズ(ディスク)、PC-88シリーズ(テープ、ディスク) 9

```
40010 GOSUB 59200
40015 LOCATE 0,YY:FOR I=1 TO 10:PRINT" ":NEXT
40020 COLOR CL(2):PRINT:PRINT "ﾀｰ ・ ｲﾅﾝ  ﾊ ﾊｯｶｰｽｷｰ CITYﾉ":PRINT "ｾﾞﾝ ｼﾐﾝｦ ｾﾝﾉｳｼﾏ
ｼﾀ"
40030 COLOR CL(6):PRINT "ｱﾅﾀﾉ ﾏｹﾃﾞｽ｡ｼﾝ ｶﾝﾌﾞﾊ ﾀｰ･ｲﾅﾝ ﾆ ﾅﾘﾏｼﾀ"
40035 PRINT "ｱﾅﾀﾊ ｺﾚｶﾗﾊ ｼﾀｯﾊﾟﾃﾞｽ"
40040 PRINT:PRINT:COLOR CL(7):PRINT "GAME OVER":END
48000 SM=0:FOR I=1 TO 6:IF SN(I)>=80 THEN SM=SM+1
48010 NEXT:RETURN
50000 FOR I=1 TO 3:GOSUB 59100:NEXT
50005 LOCATE 0,YY:FOR I=1 TO 9:PRINT " ":NEXT
50010 COLOR CL(6):PRINT:PRINT:PRINT"ｺﾉ CITY ﾊ ｱｸﾉﾓﾉﾀﾞｰ"
50015 IF DY=TN THEN LU=1:COLOR CL(5):PRINT "｢ﾀｰ ・ ｲﾅﾝ｣ ﾄﾉ ｼｮｳﾌﾞﾊ ﾋｷﾜｹﾀﾞ":PRINT"ﾖ
ｯﾃ ｼﾝｶﾝﾌﾞ ﾊ ｲﾏﾏﾃﾞﾄﾞｵﾘﾀﾞ":GOTO 50100
50020 PRINT "｢ﾀｰ ・ ｲﾅﾝ ｣ ﾊ ｱﾅﾀﾉ ｼﾀﾃﾞ ﾊﾀﾗｸｺﾄﾆ ﾅﾘﾏｼﾀ"
50030 PRINT
50040 IF DY>90 THEN LU=2:GOTO 50100
50050 IF DY>80 THEN LU=3:GOTO 50100
50060 IF DY>71 THEN LU=4:GOTO 50100
50070 LU=5
50100 PRINT:COLOR CL(3):PRINT "PUSH SPACE"
50101 IF INKEY$<>" " THEN 50101
50102 COLOR CL(5):PRINT
50105 FOR I=1 TO LU:PRINT "RANK UP":GOSUB 59100:NEXT
50110 D(25)=D(25)+LU:D(4)=ST(0):D(57)=AK(0)
50120 PRINT
50130 COLOR CL(4):PRINT "ｱﾅﾀﾊ RANK ";:COLOR CL(6):PRINT CHR$(ASC("Z")-D(25)+1);:
COLOR CL(4):PRINT " ﾆ ﾅﾘﾏｼﾀ"
50140 PRINT
50150 PRINT:COLOR CL(3):PRINT "PUSH SPACE"
50151 IF INKEY$<>" " THEN 50151
50160 COLOR CL(7):PRINT:PRINT "THE AKUNIN PART-III ｦ ｵｴﾏｼﾀ"
50170 COLOR CL(6):PRINT:PRINT "1 ... PART-IV ﾉ ﾀﾒﾆ SAVE ｽﾙ"
50180 COLOR CL(5):PRINT "2 ... RANK UP ｶﾞ ﾌﾏﾝﾀﾞ｡SAVE ｼﾅｲ"
50190 S$=INKEY$:IF S$<>"1" AND S$<>"2" THEN 50190
50195 IF S$="1" THEN GOSUB 39000
50200 PRINT
50210 COLOR CL(3):PRINT "PART-III ｦ ﾌﾞｼﾞﾆ ｵﾜｯﾀ"
50220 PRINT "ｱｸﾉｿｼｷ ﾊﾞｸﾞｰ ﾉ ｶﾝﾌﾞﾉ ﾁｲﾓ ﾀﾓﾃﾀ"
50230 PRINT "ｼｶｼ ｾｲｷﾞﾉ ﾐｶﾀﾄﾉ ﾀﾀｶｲﾊ ﾏﾀﾞﾏﾀﾞ ﾂﾂﾞｸ"
50240 PRINT "ｿｼﾃ ｢ﾀｰ ・ ｲﾅﾝ｣ ﾊ ﾅﾆｦ ﾀｸﾗﾑﾉｶ･･･"
50250 PRINT "PART-IV ﾃﾞﾊ ﾅﾆｶﾞ ｵｺﾙﾉｶ ･･･"
50260 COLOR CL(7):PRINT "ENDE":END
59000 BEEP 1:FOR BP=1 TO 50:NEXT:BEEP 0:FOR BP=1 TO 30:NEXT:RETURN
59100 FOR B1=1 TO 2:GOSUB 59000:NEXT:RETURN
59200 FOR BP=1 TO 100:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
60000 PRINT D$:RETURN
60001 ' MINNA DE SEENA TAKASHI SAN WO OOEN SHIYOU!
```

FM-7シリーズ(テープ、ディスク)変更リスト

```
10 open "I",#1,"beepdt":RETURN
11 open "O",#1,"beepdt":RETURN
20000 DEFINT A-Z:WIDTH 40,25:CONSOLE ,,,0:YY=24:NN=1
```

PC-8001mkII/SR(テープ)変更リスト

```
10 RETURN
11 RETURN
20000 DEFINT A-Z:WIDTH 40,25:CONSOLE ,,0,1:YY=24:NN=-1
38110 RETURN
39110 RETURN
```

PC-6001mkIISR/PC-6601SR(ディスク)変更リスト

```
5030 DATA 9,10,11,12,13,14,15,16
20000 WIDTH 40,25:CONSOLE ,,0,0:YY=24:NN=1
59000 PLAY "O6G32":RETURN
59100 PLAY "O6G32G32":RETURN
59200 PLAY "O3G2":RETURN
```

PC-6001mkIISR/PC-6601SR(テープ)変更リスト

```
10 RETURN
11 RETURN
5030 DATA 9,10,11,12,13,14,15,16
20000 WIDTH 40,25:CONSOLE ,,0,0:YY=24:NN=-1
38110 RETURN
39110 RETURN
59000 PLAY "O6G32":RETURN
59100 PLAY "O6G32G32":RETURN
59200 PLAY "O3G2":RETURN
```

●はみだしBEEP(スペースバー)原稿募集――ゲームの必勝法や身のまわりのおもしろいことなどを100字以内で書き、BEEP編集室「はみだしBEEP」係まで送ってください。

KONAMI RF2™

© Konami 1985

VIDEO GAME LABO
●ビデオゲーム ラボ●

コナミRF2

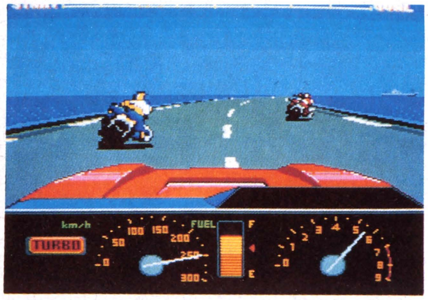
文／金太郎

6種の各コースのチェックポイントで給油しながら完走できたらキミのドライブテクニックはプロ級だ。ターボエンジンのリアルな感覚を肌で知ってほしい。そんな"RF2"の世界に飛びこんでみよう。

ターボは心地よくふき上がる。

キミはもう感じてるかな？ 日本の自動車会社のレーシング熱を。たとえばホンダはFIに、トヨタはラリー、ニッサンは耐久レースに、てなぐあいに各社おのおのマシンを世界のレーシング舞台に登場させてその性能を披露している。コナミもそんな会社に負けてはいない。ここに堂々と「RF2」をキミたちの前に披露する。そこで、コナミのニューマシンを紹介することにした。

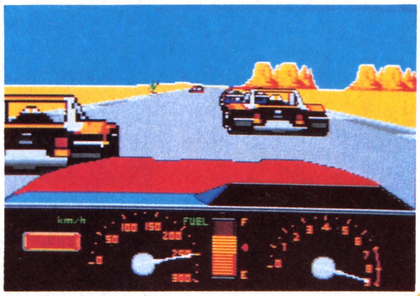
前置きになるけど、どうしてもポールポジションとの比較解説になってしまうかもしれない。しかし、RF2の性能を浮き彫りにするには最善だと思うんだけどね。


ステージ1　海岸

コックピットに入ると、左側に"LOW―HIGH"の2段変速ギア、右側にアクセル、ブレーキと2枚のペダルがある。機能はポールポジションのそれと同じだ。

圧巻なのはモニター画面。上部に距離メーターがある。これは各コース（6種）のどのあたりを走行しているかがわかるもの。画面右下にタコメーター、左下にスピードメーター、中央にフューエルメーター(ガソリンの量を表示)のセッティングになっている。さらに左隅にターボランプがついている。

ステージ2　森


ステージ3　砂漠

じつは、RF2のエンジンにはターボが装着してあり、タコメーター表示2500～3000回転あたりで作用すると、伸びのよい加速でキミは鳥になれるのだ。

ターボのタービンが回転するヒューンといった快音はポールポジションでは体験できない。

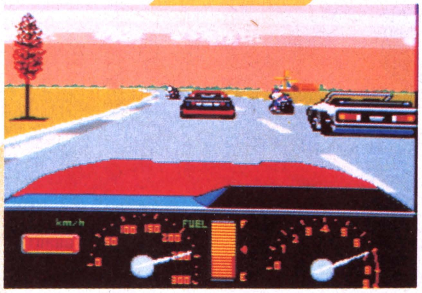
それじゃ、コースに出てみよう。さっきも説明したけどコースは全6種。各コースでランダムに車線変更するキャラが走っている。

ステージ　　キャラ

①海岸…………白い乗用車
②森……………プロットタイプ
③砂漠…………バギーカー
④夕焼けの草原…オープンカー
⑤夜の都会…フォーミュラーカー
⑥雪国…………スポーツカー

このほかに白と青のツートンバイク、赤いバイク（1度だけ車線変更）、緑のバイク（ランダムに車線変更）、赤い乗用車などがキミの行く手をさまたげるのだ。

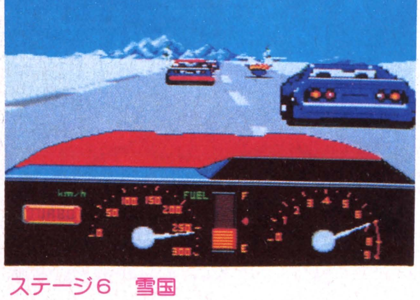
ローギアでの車の立ちあがりはあまりよくない。これはポールポジションと同じ程度だ。ただしスピードに乗ると怖いぐらい速い。


ステージ4　夕焼けの草原

ハンドリングはポールポジションよりもやや甘めでルーズな感覚なのでギアをLOWに落とすか、ブレーキを早めに使って先行車をかわそう。ガスは各コース2回以上のクラッシュには耐えられないほどしか入っていない。各コース後半に羽根のあるミラクルボールが走っているから、アタックしてガス補給とポイントをゲットしよう。500点、1000点、2000点……と増えていくのだ。

ターボの心地よい快音とともにドライブテクニックをさらに磨きあげよう。RF2はそんな期待に必ず答えてくれるはずだ。

ステージ5　夜の都会


ステージ6　雪国

5機のパーツが次々と合体。無敵の火の鳥になって、さあ攻撃だ！

日本物産

テラクレスタ

文／CPM闘幻狂 NANISORE® 協力／CPM闘幻狂 NIN

最大5機合体でパワーアップだ

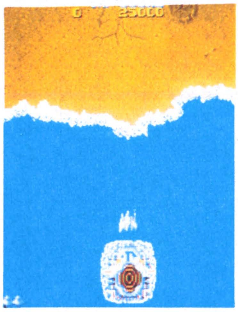
全国のBEEPER諸君、「ムーンクレスタ」(日本物産) ってゲームを覚えてるかな？ ビデオゲームの初期のもので、3機合体で出現する敵を倒すというものだ。

このゲームの続編が10月2・3日に東京で開かれたAMショーに出展された。その名も「テラクレスタ」。たぶんこれをみんなが読んでるころには、ゲームセンターにもお目見えしているはずだから、ぜひ一度プレイしてみてほしい。

この「テラクレスタ」は縦スクロールの戦闘ゲームで、敵空軍や地上物、要塞をバッタバッタと倒しながら進んでいくというものだ。8方向レバーで自機を操作し、ボタンで弾を発射する。この弾で地上、空中どちらでも破壊できるわけなんだけど、破壊できない敵とか、多くの弾を当てなきゃ破壊できない敵もいるから注意が必要だ。

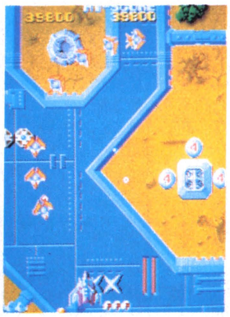
ルールはかんたんだけど、このゲームの最大の特徴は「ムーンクレスタ」と同じく合体ができることだ。

ときどき地上に2～5の番号のついた基地が出現する。完全に出現してからこれを破壊するとパーツが現れ、これを装着すれば自機の強化ができる。しかも敵に当たったときには、パーツが身がわりとなって助かることができるんだからありがたい。



テラクレスタの始まり始まり。待ち受ける難敵を撃ち倒すのだ。

パーツには2～5号機があってそれぞれの効果が違うから、そこのところを説明しておこう。



右にあるのは合体パーツ装置。破壊してドッキングするのだ。

●2号機……弾のハバが広くなり、敵に当たりやすくなる。

●3号機……後方に弾の発射ができる。隠れキャラを出すのに必要。

●4号機……弾が強化され、ほとんど同一直線上の敵を倒せる。一番使えるパーツだ。

中型要塞チューボ。動きにまどわされずに撃ちまくり破壊せよ。

●5号機……後方バリアが発生する。バリア切れはないが、弾は要塞に対しては無効。

あ、ちなみに自機が1号機だよ。

これらは複数で装着しても、それぞれのパーツすべての効力があるから、取れるだけ取るのがお得。

ただしパーツをつけるごとに自機が大きくなるから、そのぶん敵の攻撃を受けやすくなることを忘れずに。とくに2号機は横に長くなるので気をつけよう。

また複数のパーツをつけても、攻撃をくらうと一度に全部失ってしまう。例外として5機合体のときは、最初の攻撃では3号機と5号機を失うだけですむ。

出ました、フォーメーション攻撃！

パーツをつけるともうひとつ、フォーメーション攻撃ができる。これはフォーメーションボタンを押すことによって自機からパーツが飛び出し、一定のフォーメーションをしばらく組めるというもの。通常では破壊できない敵を倒せたり、拡散攻撃ができたりするんだ。ただし数に限りがある（パーツを取るごとに3回）から注意。

恐竜は5～6発で倒せる。吐く火炎に気をつけて一気に倒そう。

さてフォーメーションの形は、何機合体してるかによって変わる。

●2機合体……自機の横にパーツが固定され、その間からビーム砲が撃てるが、破壊力はほとんど変わらない。

●3機合体……自機の左右に1機ずつパーツが固定され、パーツからナナメと前に弾が発射できる。人によっては一番のオススメだ。

●4機合体……3機合体＋前に1機。それぞれのパーツのまわりをエネルギー弾が飛びかっている。

ワーッ敵に囲まれてしまった。でも大丈夫、攻撃はしてこないのだ。

攻撃にムラがあるので、あまりすすめられない。

●5機合体……自機の左右の前に2機ずつ固定され、3機合体と同じような攻撃。ただしナナメにしか弾が撃てず、前方の攻撃が弱い。

●火の鳥……フォーメーションではないが、パーツを全部そろえたとき、8秒間無敵の火の鳥になる。

攻略法を伝授してあげよう！

攻略法でまず重要なのがフォーメーションだ。ミサイル、バリアなどの普通では倒せない敵が出たときに使うべし。また、パーツを出したときにフォーメーションを組んでからパーツを取るというテクもある。

フォーメーション戦法だ。普通は破壊できない敵も倒せるぞ。

次にどのゲームにもいえることだけど、敵の出現する場所を覚えること。このゲームはとくに、敵が海や池にひそんでいたり、編隊を組んできたりするので、パター

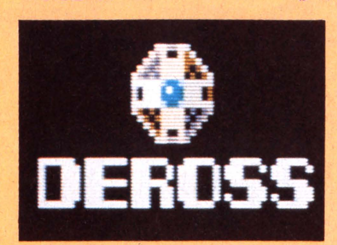
登場キャラクター

第１要塞チューボ。４隅から戦闘機を発進、突っ込んでくる。

パーツを続けて取るとフォーメーションも使えるぞ。

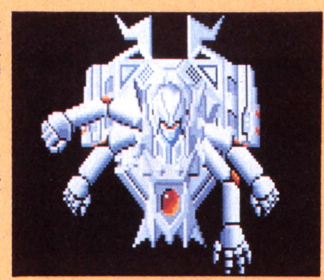
5機合体すると無敵の火の鳥に。効果は8秒間だ。

１号機が自機、２～５号機のパーツを付けてパワーアップするのだ。

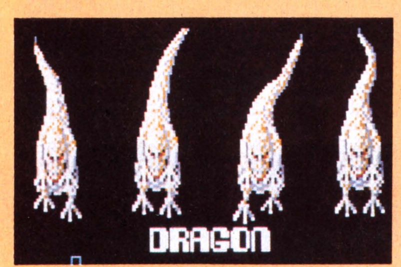


地上物の代表。一定周期で弾を発射する。空中物に気をつけて。

最終要塞マンドラー、見かけのわりに弱いが、気を抜いちゃだめ！



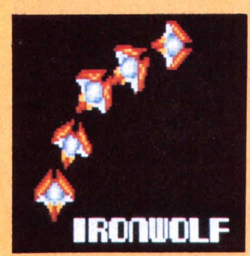
第2要塞ダイコーンは左右に動き戦闘機を発進する一番の強敵。



恐竜はときどき火炎を吐く。５～６発で骨となり死んでしまうのだ。

無敵の地上物。後方に地上物が置かれていると、とてもやっかい。

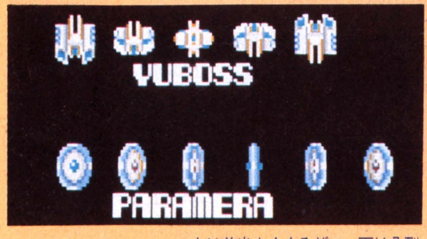
大型地上物と隠れ地上物。隠れ地上物は水中に隠されているぞ。



これもよく出現する敵機。このゲームは編隊飛行がとても強い。

よく現れる空中物だけれど、編隊飛行で攻撃してくるときは強い。

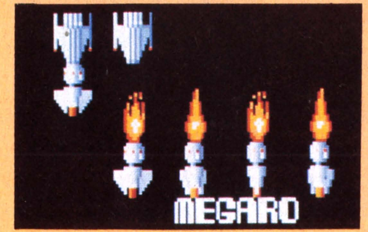
恐竜その２。前と同じだが少し耐久力があり、６～７発で破壊。



上は前半よくくるザコ、下は分裂して円を描き突っ込んでくる。

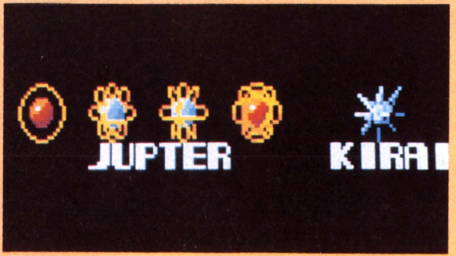
これらの空中物も手ごわい。下は10機編隊で特攻をしかけてくる。

数々の空中物たち。それぞれ独特な動きをして編隊飛行もする。

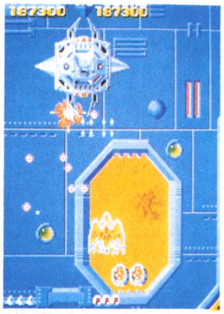


前後左右から飛んでくるミサイル。フォーメーションが有効だ。

2つに分裂バリアを張り、下で2つに分かれて上方に飛んで行く。



右は撃つと６つに分裂、敵に当たると1000pts。左は無敵で倒せない。



大型要塞ダイコーン。こいつは手ごわいが、火の鳥で応戦するのだ。

ンを覚えることが重要だ。それからひそんでる敵は、ある程度近づくと出現するから、下で待つより上方へ撃ちに行くのが得策だよ。

最後に要塞について。３種類の要塞のうち、最初に出るのは四角形のもの。４隅から弾と空軍を出してくるが、逃げているうちにすぐ消えるし、４号機を装着していれば出現と同時に倒してもいい。

次の要塞は画面上方を左右に動きながら、高速の空軍と弾を出す。２機以上のパーツがあればフォーメーションで倒せるけど、それ以外は逃げに専念したほうがいい。

最終要塞マンドラー。４つの腕からはロケットパンチが……。

最後の要塞マンドラーは左右２本ずつの手から、追尾型ロケットパンチを、中央からブーメランを撃ってくる。倒すにはまず左右の手を破壊する。ただし手がやられるごとにブーメラン攻撃が強くなるので注意しよう。

次に中央部を撃ちまくると司令部が爆発。さらに撃つと本体が爆発して要塞の頭に付いている赤い玉が逃げ、放射状に弾が飛んでくる。しかしあわてず真ん中でうまくよけよう。

以上で攻略法は終わりだが、来月号で私の師匠ＮＩＮさんがこの続きを書いてくれる。乞うご期待！

文／CPM闘幻狂 NANISORER
協力／CPM闘幻狂 N-N

ゲームスタートからキミはもう魔法使い。キミの魔法でケーキに変身してしまった敵を使ってほかの敵を攻略しよう。頭脳をフル回転させ作戦をたてるのじゃ。101ステージ……先は長い。

フェアリーランドストーリー

タイトー

キミの思考力は何点ぐらいかな

キャラクター思考型ゲームファンに朗報。タイトーから「フェアリーランドストーリー」が発売された。

ちょっと見ると「ロードランナー」みたいだけど、難度はそれほど高くなくて、奥が深い。初めての人でもチャンと楽しめる設定になっている。

2方向レバーとジャンプボタンで魔法使いの女の子をコントロールする。敵に呪文をかけてケーキにしてしまうのがキミのお仕事。

魔法でケーキになった敵を倒すには2つの方法があり、1つは呪文をかけ続けてケーキをこわす方法で、安全策だ。もう1つはケーキになった敵を高い所から落とす。すると、下の敵はケーキの下敷きになってまとめてノックアウト。

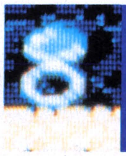
上のほうに注目。クレリックが分身しているところ。最大7匹になる。

秘技。フェアリーランドでは敵の頭上に乗ることもできるのだ。

☆アイテム表

マジックスタック
敵のスピードがダウン

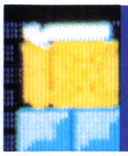
シルバーセプター
魔法の射程が伸びる


クリスタルリング
???

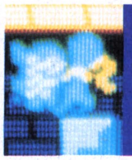
グラスポーション
透明になる

スターティアラ
流れ星が降る

ホーリーウォーター
???


ブック・オブ・ライフ
女の子が1人増える

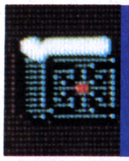
ゴールドセプター
敵が一発で死ぬ

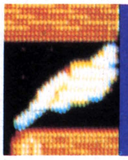

スクロールオブアイス
敵が氷づけになる

チェンジポーション
ネズミに変身（無敵）

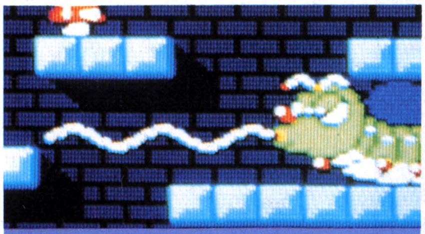
ミスティカルオーブ
左右に動くと点が入る

ムーンティアラ
月が出て敵がケーキに

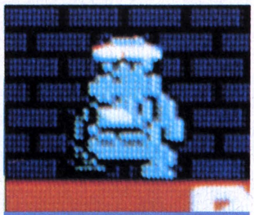

ブック・オブ・デス
敵が全滅する


ミスティカルフェザー
ワープする（面クリア）

☆キャラクター表

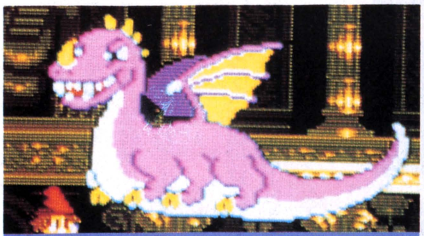

ウォーム
ワープ空間に巣食い近寄ると出現するので要注意だ。

クレリック
一定時間ごとに分身するが、臆病者ですぐ逃げる。

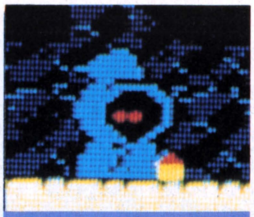

ゴーレム
頭は悪いが耐久力があるのでなかなか砕けない。

ウィザード
魔法をかけられるとプレイヤーは妖精になる。

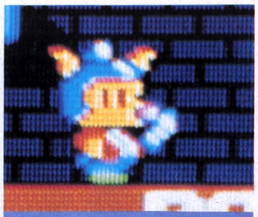
プレイヤー
ゲームの主人公はかわいい女の子なのだ。


ドラゴン
101面で出現。火炎を吐いて攻撃してくる。

ホーンド
永久パターン防止用か？時間がたつと出現する。


ライス
女の子が魔法をかけると一瞬消滅して身を守る。

サラマンダー
近づくとファイヤーボールを吐くので注意しよう。


オーク
一番ノーマルな敵。つねに追いかけてくる。

さらに、倒しただけポイントは倍倍(500～6万4000)に加算され、3匹以上まとめて倒すとボーナスコインが出てくる。これはぜひ拾おう。高得点はキミのものだ。

各ラウンドに出てくるアイテムを拾うのもハイスコアへの近道だ。詳しくは表を参考にしてくれ。

ウォームはプレイヤーだけでなく敵も食べちゃうよ。

100と1ラウンドもある多種多様な構成で反射神経と頭脳をフル回転してみよう。

敵キャラとテクニックはこうだ

倒す敵キャラは全部で6種。

オーク　ブタみたいな顔でプレイヤーに迫ってくる。

ウィザード　プレイヤーに近いと呪文を投げてくる。当たると小さくなって、2発くらうとアウト。

サラマンダー　火炎を発射。

ゴーレム　特技がないかわりにタフなのだ。呪文を10回ほどかまさないと倒せない。回復も早い。

ライス　離れての呪文攻撃に姿を消す。呪文は至近距離から。

クレリック　一定時間4人に分身する。本体に攻撃すれば全員倒せる。

このほかに永久パターンを防止するホーンド、ワープドアの近くで物を引き込むウォーム、最終101ラウンドではドラゴンがキミを待ってる。

さてここでテクニックを伝授しよう。

頭上のり　敵の頭上にのって攻撃。サラマンダーやウィザードで。

押し出し　敵を1匹ケーキに変えて反対側の敵をまとめて押し出す。

ジャンプ撃ち　ジャンプしながら呪文攻撃。上からの敵に有効。

陰険撃ち　ジャンプしても上がれないところに敵がいても呪文攻撃で倒せる。ジャンプしながらね。

まとめつぶし　はい上がれない溝へ敵を誘導する。最後の1匹をケーキに変えて落とせばまとめて倒せるのだ。

ロングジャンプ　ジャンプの飛距離は決まっている。でもジャンプ中に向きを変えるとドーッと遠くへジャンプできる。

ドラゴンはジャンボケーキに変身するんだ。おいしそうだね！

☆フェアリーランドｅｔｃ.

●8ラウンドからコンティニューモードがあるけど九十数ラウンドでそのモードはできなくなる。

●ゲームオーバーのときに呪文発射ボタンを押し続けるとオールキャストの説明が出てくる。

●アイテムの位置はプレイヤーの位置関係で出現するのだ。

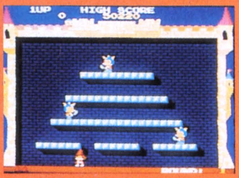
●ブック・オブ・デスを拾った瞬間にやられると画面がズレる。

●アイテムはプレイヤーのレベルと残りの敵の数によって出現する種類が違う。

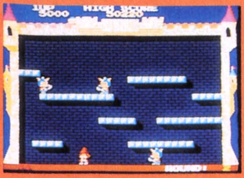
●残りの1匹が逃げる瞬間に月がでると永久パターンになる。

●ラウンド50以降にバックミュージックが変わる。

☆フェアリーランド 101面大公開



ラウンド1
フェアリーランドストーリーの始まり始まり。1面は小手しらべ。

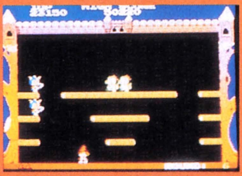


ラウンド2
最初のほうの面はかんたんなので、なるべくまとめて殺そう。

ラウンド3
この面はスタートしたらすぐに左へ登って敵の来るのを待とう。

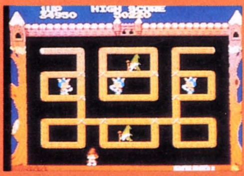
ラウンド4
まず中央から上へ登ろう。そのときウィザードに注意しよう。

ラウンド5
この面は4匹まとめるのは難しいので最初にウィザードを倒そう。

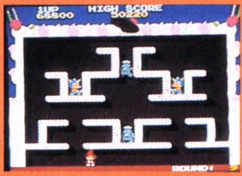


ラウンド6
始まったら少し左へ進み敵が落ちてきたらジャンプ撃ちをしよう。

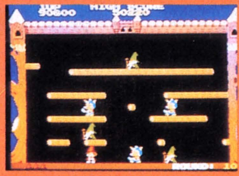
ラウンド7
左右に呪文をあびせてケーキにして足止めをし、上へ行こう。



ラウンド8
しばらく動かずに敵が中央に落ちて集まるのを待って上へ行こう。



ラウンド9
一番下の中央へ行きオークが中央から落ちてくるのを待とう。

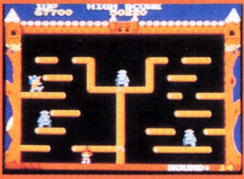


ラウンド10
すぐに左へ行き落ちてくるウィザードをケーキに変え3段上へ行こう。

ラウンド11
この面はあなどって死にやすいので注意。まとめて倒すのは難。

ラウンド12
すぐに上へ行き敵がまとまって来たらケーキに変え左から落とそう。

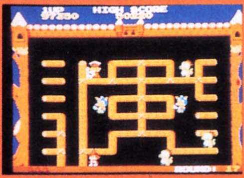
ラウンド13
先に左のクレリックを倒して、オーク2匹とサラマンダーを倒そう。



ラウンド14
画面左の2匹を殺し中央上のゴーレムの頭を使い右へ行こう。

ラウンド15
この面からウォームが登場するが逆に利用して敵を巻きこもう。

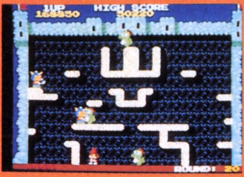
ラウンド16
まとめて倒すのも可能だが、先に右の3匹を倒そう。



ラウンド17
画面左の穴に敵を誘導し、最後の1匹をケーキに変えて落とそう。

ラウンド18
右へ進んでジャンプし、落ちてくるウィザードをまとめて殺そう。

ラウンド19
中央下へ1段登り敵の落ちてくるのを待ち、まとめて倒そう。



ラウンド20
サラマンダーをケーキに変え、落ちてくるオークをジャンプ撃ち。

VIDEO GAME LABO

●ビデオゲーム ラボ●

フェアリーランドストーリー

ラウンド21
画面左まで行き、4匹並んでくる敵の先頭をケーキに変えよう。

ラウンド22
始まると下のワープ穴に落ちて上から出現してしまうので注意。

ラウンド23
右のサラマンダーをケーキに変え中央から上へ登って逃げよう。

ラウンド24
すぐに左へ登りワープドアを使い右へ逃げよう。

ラウンド25
左から2匹オークが落ちてくるので2匹目をジャンプ撃ちしよう。

ラウンド26
下にいると恐竜が次々と来るので上へ登り急場をしのごう。

ラウンド27
右へ2段登り、敵が落ちてきたら上へ登って逃げよう。

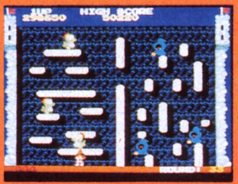
ラウンド28
左の2匹を倒した後、中央の穴へ入り敵の頭を使って左へ行こう。

ラウンド29
ゴーレムを倒した後、上へ行くのだがウォームがいるので注意。

ラウンド30
左の3匹を倒した後、上でジャンプしてると敵が誘導できる。

ラウンド31
オークを2匹倒した後、右のワープドアを使って左へ行こう。

ラウンド32
始まったらサラマンダーに乗りジャンプしてウィザードを倒そう。



ラウンド33
右のサラマンダー3匹を倒し左のライス3匹を倒そう。

ラウンド34
サラマンダーとライスが一度に来るので気をつけて戦おう。

ラウンド35
始まった瞬間ジャンプ撃ちで1匹倒し残りは気力でやっつけよう。

ラウンド36
顔の形をしたこの面は左へ行くと敵が落ちてくるのでジャンプ撃ち。

ラウンド37
始まったら1段上へ登り、ついてくるウィザードを倒そう。

ラウンド38
左に進み落ちてくるオークと入れ替わりに上へ登ろう。

ラウンド39
ワープ穴をうまく使わないと敵のいる所さえも行けないぞ。

ラウンド40
スタートすると上から6匹の敵が落ちてくるのは見物だぞ。

ラウンド41
左へ進みオークに気をつけて上へ1段登りオークをケーキにしよう。

ラウンド42
中央のライス2匹とオークは問題ないが端の2匹は大変だぞ。

ラウンド43
左から2段ほど上へ行き、落ちてくる敵を撃っていれば問題はない。

ラウンド44
右に登ってから左へジャンプしないと上へ行けないので注意。

ラウンド45
まず左のサラマンダーを倒さないと、いきなり火炎が飛んでくるぞ。

ラウンド46
左右2匹ずつのサラマンダーが攻撃してくるので上へ逃げよう。

ラウンド47
この面は逃げ場が少ないし、上で落ちることがあると大変だ。

ラウンド48
その場で右から落ちてくるオークをジャンプ撃ちで倒そう。

ラウンド49
敵が1匹と思ったら、いきなり分裂して6匹になるんだ。

ラウンド50
このラウンドからバックミュージックが変わるよ。

ラウンド51
始まったらすぐ左へ進まないと、いきなりやられるので気をつけて。

ラウンド52
敵が一度に落ちてくるので左端から上へ行き、逃げよう。

ラウンド53
ウィザードが3匹落ちてくる。1匹生かして頭に乗って右へ行こう。

ラウンド54
左端からサラマンダーが落ちてくるので待ちぶせて倒してしまおう。

ラウンド55
ヘタに動くとこの面は危険なので、最初の場所で敵のくるのを待とう。

ラウンド56
スタートすると2つのワープ穴とワープドアをいきなり通る。

ラウンド57
某ゲームに出てきたカズヤ君再登場、なんなんだコレは！

ラウンド58
この面は左か右端に敵を集めてから上へ登って戦ったほうがいい。

ラウンド59
スタート地点にウォームが出るのですぐに1段上へ登ろう。

ラウンド60
この面はまとめて倒すのは難しいのでアイテムを使おう。

ラウンド66
中央にゴーレムが3匹いるので上で寄ってくるのを待とう。

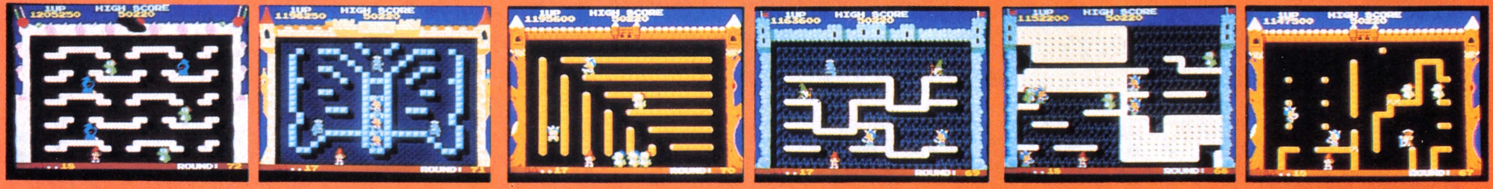
ラウンド65
この面はまとめて倒すことができないので下に敵が来るのを待とう。

ラウンド64
左のワープドアにウォームがいるので右の2匹をうまく巻きこもう。

ラウンド63
上にいるサラマンダーの頭に乗りながらジャンプして上へ行こう。

ラウンド62
この面は中央の穴に敵を誘導してケーキを上から落とそう。

ラウンド61
オークが3匹登れない穴に落ちるので飛び出したところを倒そう。



ラウンド72
さほど難しくないが、まとめて倒すとなると話は別。

ラウンド71
この面はチョウの形で中央部のオークは上に行けば登ってくるんだ。

ラウンド70
この面は100面のうちで5本の指に入る難関なので、ヒントなし。

ラウンド69
ウィザードが2匹身動きが取れなくなっているので気をつけよう。

ラウンド68
画面左の敵を倒してからワープドアを使って右へ行こう。

ラウンド67
右の2匹を倒したら左へ行くんだけれど、落ちやすいので注意。

ラウンド78
左右の敵を倒して上へ登ればいいんだけれど……。

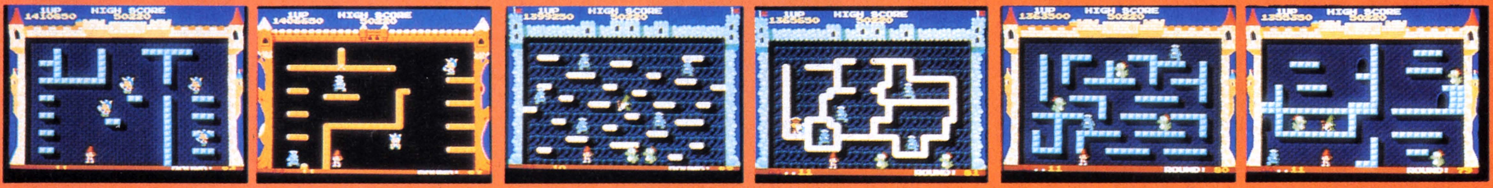
ラウンド77
スタート地点で左右に撃っていると楽に面クリアできるだろう。

ラウンド76
目の形をした面で下にいるウィザードがくせ者だ。

ラウンド75
上へ登り、敵を迎え撃てばいいんだけど、落ちてしまうと……。

ラウンド74
うまく誘導して中央部の穴に誘い込んで倒そう。

ラウンド73
ウィザードとサラマンダーは右上でジャンプしていると出てくる。



ラウンド84
2匹いるオークの1匹を生かしておいて左上の穴に誘導しよう。

ラウンド83
画面の右から左へ移動するときはロングジャンプの技を使おう。

ラウンド82
この面は8匹の敵がいきなり落ちてくるので左へ逃げよう。

ラウンド81
まずサラマンダーを2匹倒しゴーレムに気をつけて上へ行こう。

ラウンド80
敵が落ちてくるごとに倒していれば問題はないだろう。

ラウンド79
ウィザードとサラマンダーを倒すのに苦労する。

ラウンド90
下にいる敵は上の敵をケーキに変えてから落とそう。

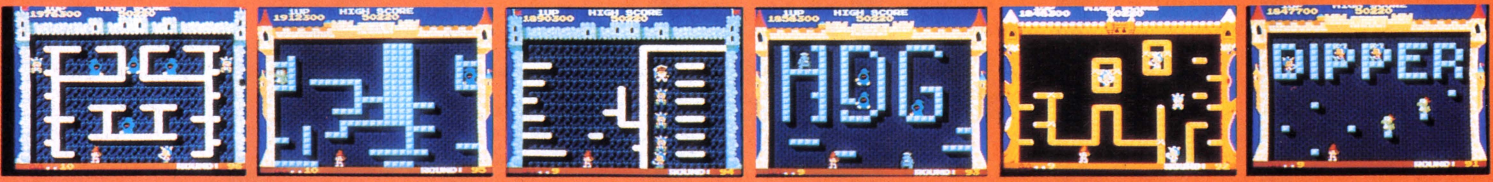
ラウンド89
左か右の端で敵が出てくるまでじっと待っているのがコツ!

ラウンド88
上の3匹は敵の頭を使わなければ倒すことはできないよ。

ラウンド87
右のライスを4匹倒せば無理に残り1匹を倒す必要はないのだ。

ラウンド86
画面右で動けなくなっているウィザードは4匹重なっているのだ。

ラウンド85
スタート地点でザコの来るのを待ち、来たら上へ逃げよう。



ラウンド96
この面は敵を誘導してライスにケーキを落とそう。

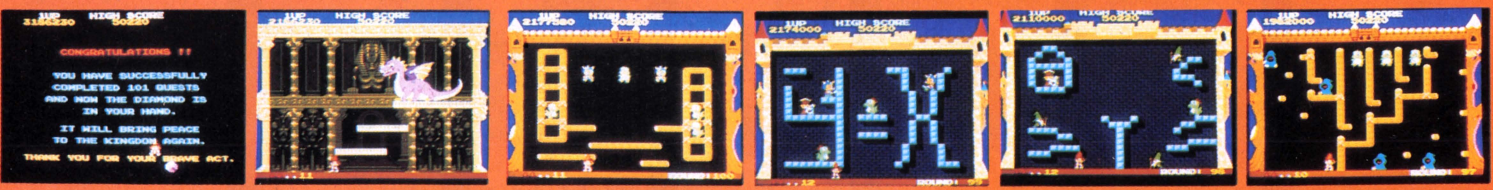
ラウンド95
左右のサラマンダーとライスは3匹ずつ重なっている。

ラウンド94
左上でジャンプしていれば敵が勝手に寄ってくる。

ラウンド93
Dの字の中にいるライスはかなりのやっかい者なんだ。

ラウンド92
中央の穴に敵を誘導し、その敵の頭を使って右の敵を倒そう。

ラウンド91
上の敵を倒すには7つの柱を渡っていかなければならないんだ。



メッセージ
101面クリアするとメッセージと100万点ボーナスが入る。

ラウンド101 LAST STAGE
ドラゴン登場。弱点は足だ。一気に突っ込んで倒そう。

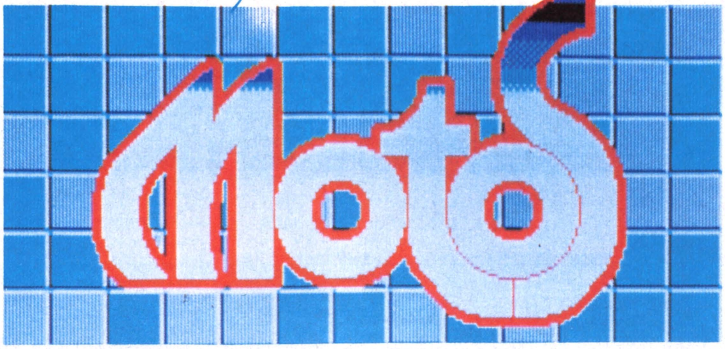
ラウンド100
この面をクリアすると、いよいよ最終ステージになるのだ。

ラウンド99
全国で101面クリア一番乗り?のNINさんいわく、一番難しい面。

ラウンド98
この面はよく見るとネコの顔の形をしていて難しさも最高だ。

ラウンド97
上から落ちてくるライスを殺さずに頭上乗りで右へ行こう。

©㈱ナムコ



VIDEO GAME LABO

●ビデオゲーム ラボ●

モトス ★★★★★

ナムコ

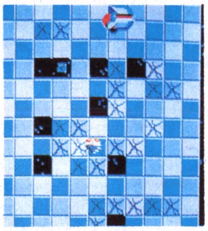
文／dy／dx=x²+y

はじき、はじかれの大混戦。ピンボールのボールになったような錯覚を感じたらキミはモトスの魅力にとりつかれた1人になる。

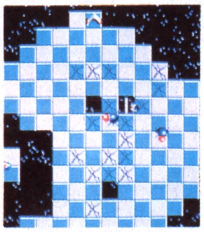
ひきつけてアタックこれ常識

先月号に続いて〝モトス〟を紹介してしまおう。基本的な操作と内容はもう知ってるよね。スペースビーに体当たりしてソーラーベースの外へはじき飛ばせばOK。パワーパーツやジャンプパーツを使えばはじき飛ばす力はグッとアップするんだ。てなわけで今回はソーラーベースに登場する敵キャラの攻略法を解説することにした。

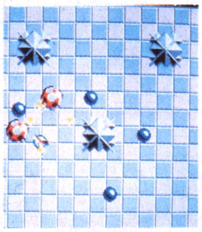
まずは〝レッドピューパ〟。ちょっとアタックするだけではじけ飛ぶ弱い敵だ。次は各ラウンドにある〝ナビコン〟から時間の経過とともに出現する〝ブルーピューパ〟。はやく攻撃しないとその数は増えるばかり。目が混乱しないうちに退治(たいじ)しよう。得点は低いのになかなか骨のおるれヤツなのだ。



ジャンプで2度着地した所に穴が開く。そこに敵を落とし入れるテクニック。しかし下手をすると…。



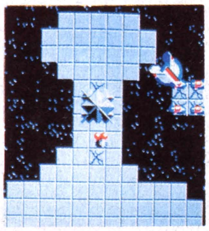
流星を利用して穴を開けまくり、そこに敵を落とす作戦。もちろん君にとっても不利になる。



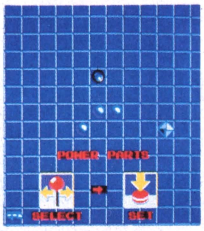
メガのような強敵はソーラーベースの端におびきよせてから体当たりで押し出そう。他の敵にも注意。

ソーラーベースの端におびきよせて一気に体当たりして一掃(いっそう)しよう。

〝レッドピューパ〟や〝ブルーピューパ〟と編隊を組んで攻撃する〝ポーラ〟。おびきよせての体当たりが効果的だ。動きが速い〝スパイラス〟と〝ファイヤーバグ〟を中央で体当たりしても効果はないノダ。ここはジ〜〜と静かにして敵同士の衝突(しょうとつ)を待つか、端にさそっての体当たりでクリアしよう。



離れ小島ならぬ離れソーラーベースにパーツを取りに行く。しかし無事に帰って来れるのかな？



ラウンド開始時のセレクトモードで敵の強さに応じたパーツを装着しよう。でも無駄遣いは避けたい。

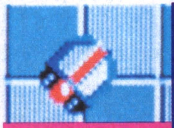
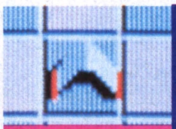
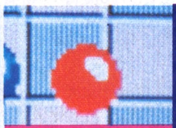
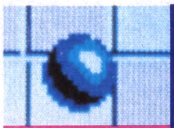
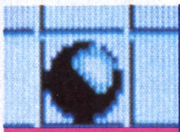
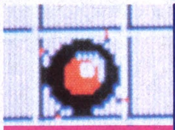
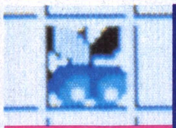
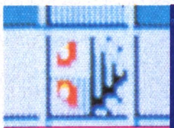
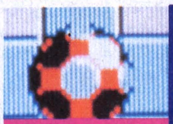
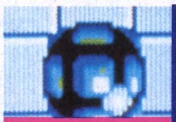
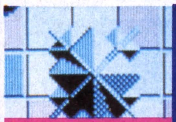
〝ファイヤービー〟〝タイトリアン〟〝レディバグ〟〝ビートル〟は動きが速いので逆にキミが圏外(けんがい)にはじき飛ばされてしまう。そこでコセコセと集めたパワーパーツを使ってパワフルに攻めたてよう。キミのテクニックに応じて装着する数は決める。それに穴あけテク(ジャンプパーツや流星を利用してソーラーベース上に穴をあけまくり敵の行動範囲を狭くする)を使うのも一つの手段だ。最後に、巨大ビーの〝メガ〟と〝ギガ〟。スピードのないかわりに重量感ある難敵だ。パワーパーツなくしては戦えない。スピードのないことを利用して穴あけテクを使って封(ふう)じこめるのもハイテクニックだ。

とにかく〝ファイヤービー〟〝タイトリアン〟〝レディバグ〟〝ビートル〟〝メガ〟〝ギガ〟の6種の敵はパーツなしでは勝てない。

あくまでも敵をソーラーベースの端までおびきよせて、角度を考えながらのアタックが基本攻撃となる。

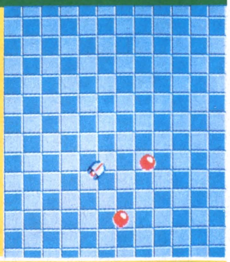
さあ、キミもアタックしない?!

キャラクター表

画像	名前	得点	説明
	モータースパナ	—	マイシップ。これを操作して、敵〝スペースビー〟を退治するのだ。
	パワーパーツ	—	最大7つまで装着可。装着した数に応じて敵を強くはじき飛ばせる。
	ジャンプパーツ	—	装着するとジャンプが可能になるが着地点にヒビが入る。
	レッドピューパ	300Pts.	最も弱い敵。かんたんにはじき飛ばせる。ラウンド1以降に出現。
	ブルーピューパ	300Pts.	ナビコンの中に隠れていることが多い。ラウンド2以降に出現。
	ブラックピューパ	300Pts.	ピューパのなかで最も強い。ラウンド18以降に出現。
	ポーラ	800Pts.	ピューパをひきつれ攻撃してくる。ラウンド2以降に出現。
	スパイラス	1000Pts.	ジグザグに動き攻撃してくる。ラウンド4以降に出現。
	ファイヤーバグ	1300Pts.	目玉を光らせてマイシップの攻撃をかわす。ラウンド7以降に出現。
	ファイヤービー	1500Pts.	動きは速いが直線でしか攻撃してこない。ラウンド13以降に出現。
	タイトリアン	2000Pts.	スピードも速く力も強い。ラウンド11以降に出現。
	レディバグ	2500Pts.	頭がよく、くるくると身をかわす。ラウンド17以降に出現。
	ビートル	3000Pts.	高速に回転しながら攻撃してくる。ラウンド18以降に出現。
	メガ	3500Pts.	巨大ビーでスピードはないが、重い。ラウンド9以降に出現。
	ギガ	5000Pts.	もっとも強いスペースビー。ラウンド29以降に出現。
	ナビコン	—	ブルーピューパが隠れていて、一定時間ごとに出現。
	ビーコン	1000Pts.	〝ソーラーベース〟から外に落とすと得点。ラウンド2以降に出現。

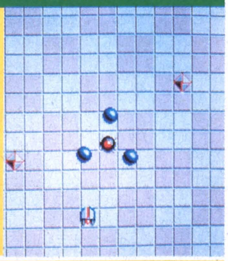
ラウンド1

最初のラウンドは練習ステージ。とにかく体当たりではじき飛ばせ。



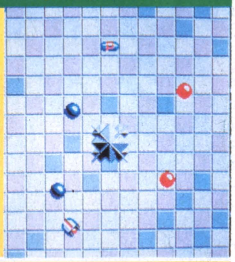
ラウンド2

ポーラはピューパと編隊で攻撃してくることが多い。



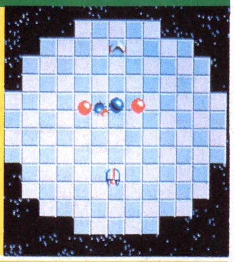
ラウンド3

中央のナビコンからは時間がたつとブルーピューパが出現する。



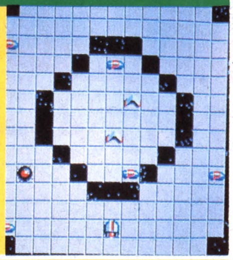
ラウンド4

スパイラスも編隊で攻撃。まとめて一気に外へはじき飛ばそう。



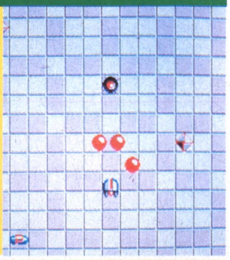
ラウンド5

ポーラが一匹で攻撃。真ん中のパーツの取り方は……わかるよね。



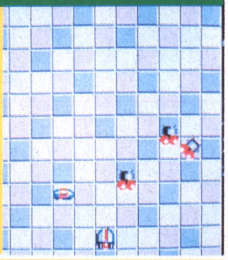
ラウンド6

またまたポーラとピューパの編隊攻撃。まとめて面倒みてやろう。



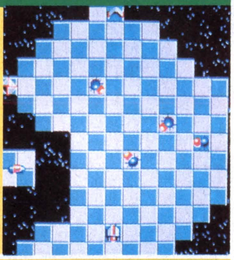
ラウンド7

ファイヤーバグのジグザグ攻撃に君はどう対処するか。



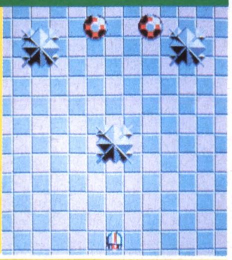
ラウンド8

スパイラスの波状攻撃。パーツとビーコンが惜しいけど…。



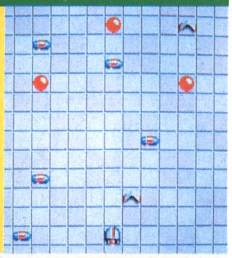
ラウンド9

巨大ビーのメガ出現！　君が今まで集めたパーツを生かすときだ。



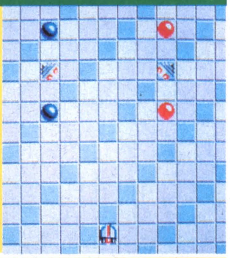
ラウンド10

別名ボーナスステージ。パーツを一気に集めるのだ。



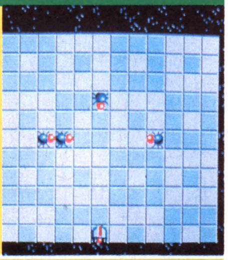
ラウンド11

いよいよタイトリアンの登場。パーツはちゃんと着けているかな？



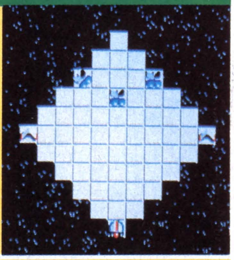
ラウンド12

またもやスパイラスの波状攻撃。まともに相手なんかすると…。



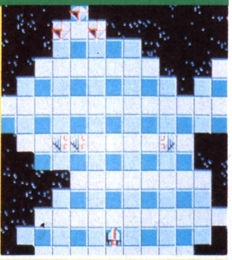
ラウンド13

ファイヤービーの攻撃もかなり強い。もちろんパーツはあるよね。



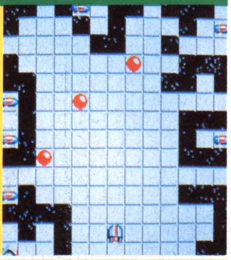
ラウンド14

またまたタイトリアン登場。画面上のビーコンなんか気にしない！



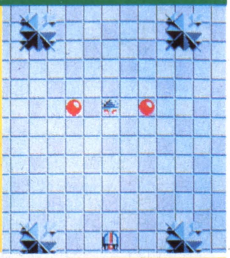
ラウンド15

何て複雑なラウンドなんだ！　パーツを集めるにも一苦労だ。



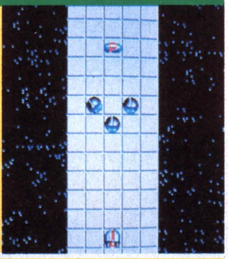
ラウンド16

ナビコンが4つ。ということは早くしないとピューパの餌食(えじき)に…。



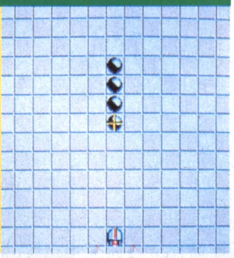
ラウンド17

レディバグが3匹。こいつがやたら強い。並のパワーじゃ勝てぬ！



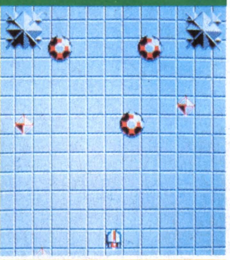
ラウンド18

ビートルにブラックピューパ。ビートルがめちゃんこ強いんだ。



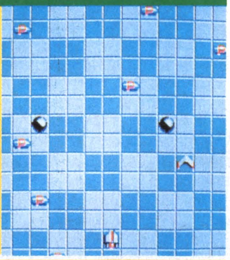
ラウンド19

何とメガが3匹。いったいこいつらにどう立ち向かえってんだ。



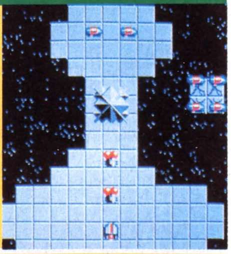
ラウンド20

ボーナスステージその2。使い切ったパーツをたくわえるのだ。



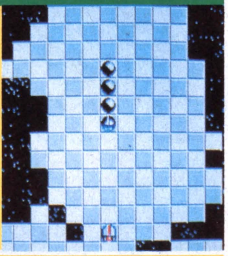
ラウンド21

パーツが6つ。誰だ、右端のパーツを取るなんて言ってるやつは。



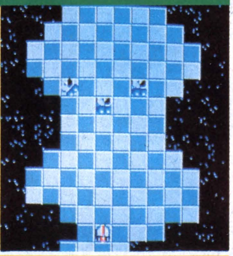
ラウンド22

レディバグはとにかく端っこにおびきよせてから体当たりだね。



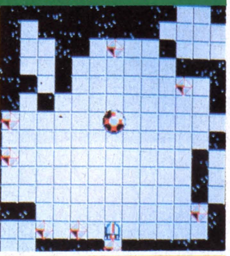
ラウンド23

ファイヤービーが3匹。パーツは着けてるよね(しつこい！)。



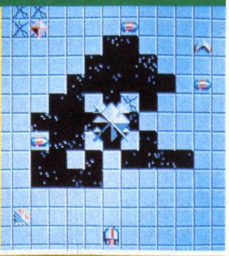
ラウンド24

ビーコン7つにメガ一匹。どっちが得かよーく考えてみよう。



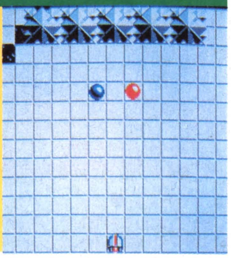
ラウンド25

何なんだいったい中央のナビコンは。左上のビーコンはどうするか。



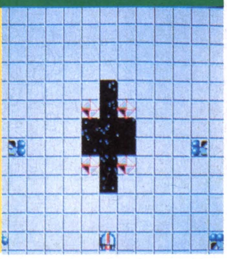
ラウンド26

何とナビコンが5つ！　ピューパ地獄はもうたくさんだ。



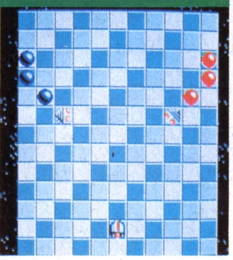
ラウンド27

ビーコンは落とすと得点。しかしファイヤービーの攻撃が……。



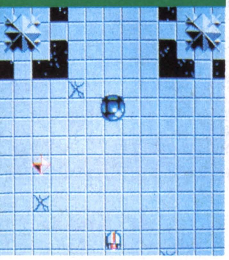
ラウンド28

タイトリアンとピューパの編隊が2組。どっちを先に片付けるか!?



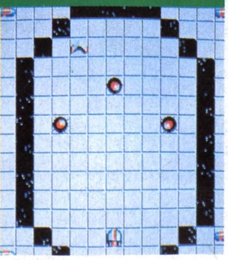
ラウンド29

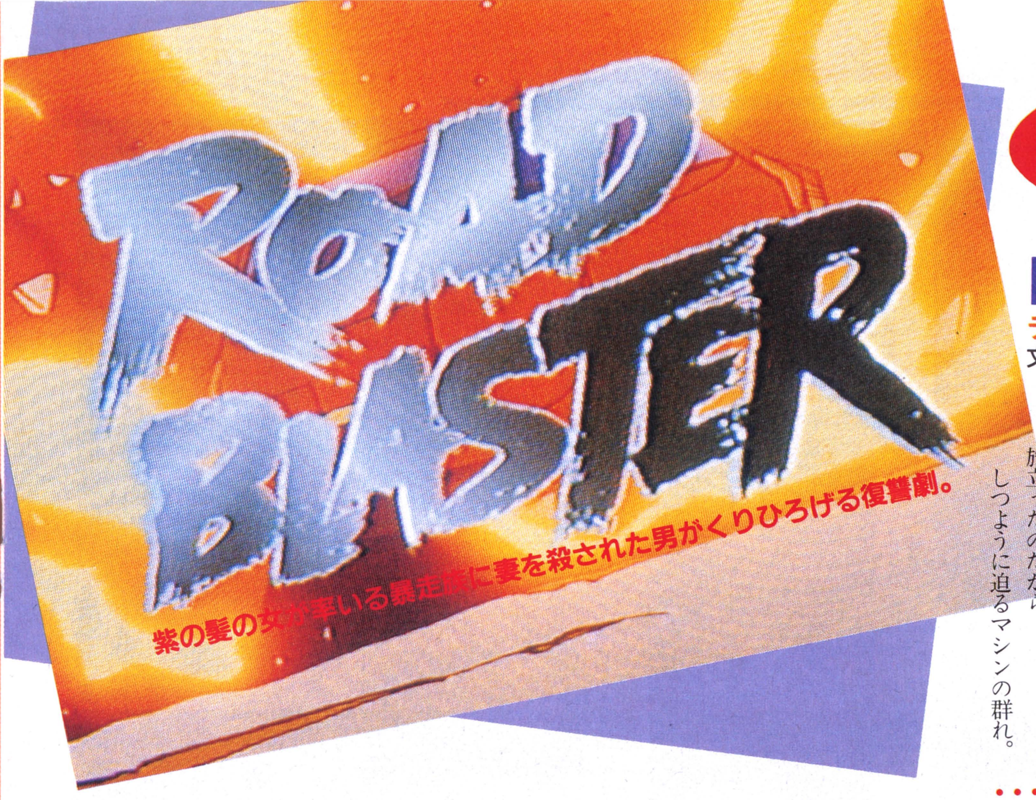
ついに最強の敵ギガが出現！　君はこの敵に勝つことができるか。



ラウンド30

ポーラが3匹。ここまで来たらあえて言うことはない。





VIDEO GAME LABO

●ビデオゲーム ラボ●

ロードブラスター

データイースト

文／VG2ーWIZ龍仙　ガンセキ

ロードブラスターストーリー設定

小さな町はいつものように平和だった。そんなある日、平穏な空気を切りさく爆音をまきちらしながら〝奴等〟はやってきた。バイクにまたがり町のいたるところを舐めまわす。オレは気にするまいとハンドルを握りなおし、数時間前に結婚した彼女を脇に乗せながらこれからの2人の未来を頭に描くことにした。そう、オレたちは旅立ったのだから。

しつように迫るマシンの群れ。かわす間もなくハンドルを切りそこねたオレの車はズルズルと谷底へ引き込まれ落ちていく。ドカーン、と爆音を放って爆発した愛車から放りだされた。どうやらオレは助かったらしい。1台の車がオレの前で止まり、中から2人の大男をしたがえた女がでてきた。どうやら暴走族の頭らしい。倒れたオレの前に仁王立ちのまま愛する彼女が身につけていた花を踏みつけた。そ、そうだ……彼女はどうなったんだ!? もしかしたら……。

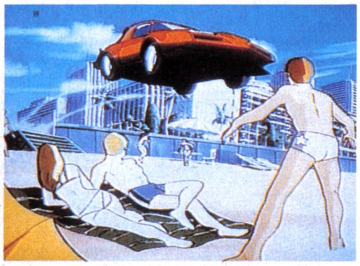
暴走族はボロボロになったオレと車を後にしてどこかへ行ってしまった。痛む体をようやく立てなおし、オレは踏みつけられた花を拾いあげた。なぜ……なぜなんだ。やっと結ばれたのに。これから幸福な生活が約束されていたオレたちの未来をメチャメチャにするなんて。〝目には目を……〟復讐だ！

その日からオレは変わった。ありたけの金をかき集めて高性能マシンを手に入れた。トランザムV8（V型8気筒エンジン）。エンジン性能を最大限にチューンナップしなければオレの思いはとげられない。車庫での苦闘が続いた。

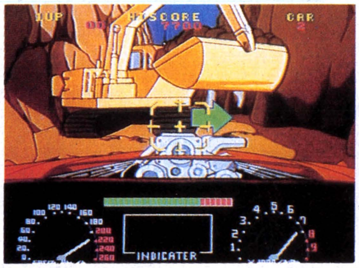
気がつくと朝になっていた。チューンナップしたエンジン音は心地よくふき上がる。それはサタンのように重く、天使のようになめらかだ。ガレージを開け、朝日を浴びたトランザムの赤のボディーは生き生きしている。

オレは忘れない。紫の髪の女、そしてその仲間の顔。ルールはいたって簡単だ。ヤルかヤラレルか2つに1つ、第3の結末はない。

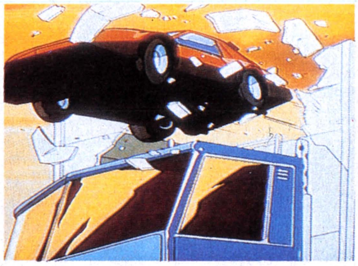
シーン1から8



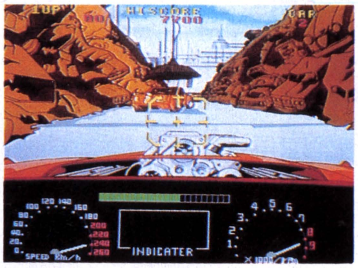
シーン　1
エメラルドグリーンの海を左手にしながら暴走族との死闘。なぜかポインターがある(知ってるかな)。



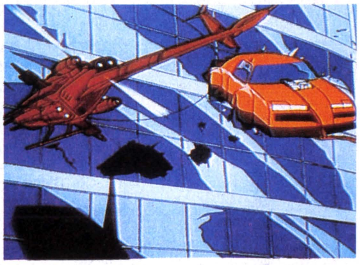
シーン　2
ブルドーザー、クレーンが赤いトランザムを襲う!! ラストはＬＸ－３との闘い。落石注意。



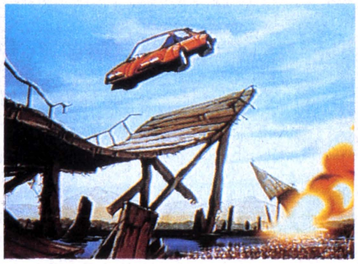
シーン　3
夕闇せまるころ、族のドラム缶、オイル攻撃をかわして爆走。トレーラーからのジャンプは圧巻。



シーン　4
トラックの下をかいくぐって工場のなかから廃車置場までのカーチェイス。

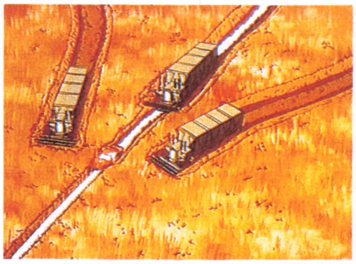


シーン　5
バイクで鉄橋を飛び、公園を抜け、ホテルの階段を上がってパーティー会場からダイビング。



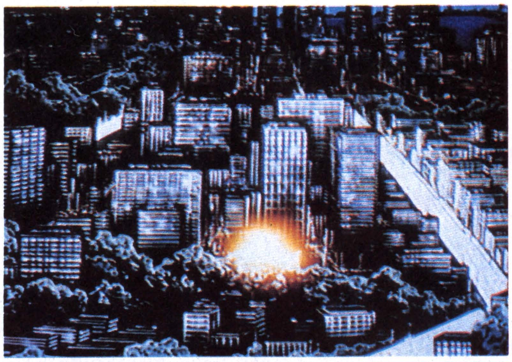
シーン　6
森林を抜け、装甲車をブッとばす。貨物車をさけてカットんでついでに回転ジャンプ！

シーン　7
下水道の路地での死闘。おや？　出口と思いきや柵にはさまれてクラッシュ。

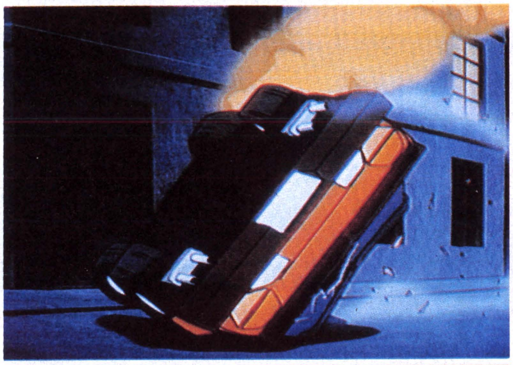


シーン　8
畑のなかから大型トラクターのしつこい攻撃。鶏小屋を抜けて草原へ。トランザムの運命はいかに。

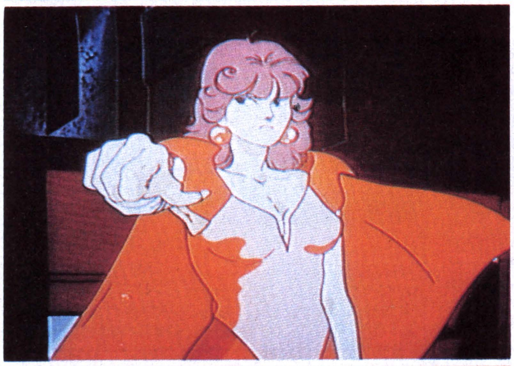
●ラストシーンハイライト



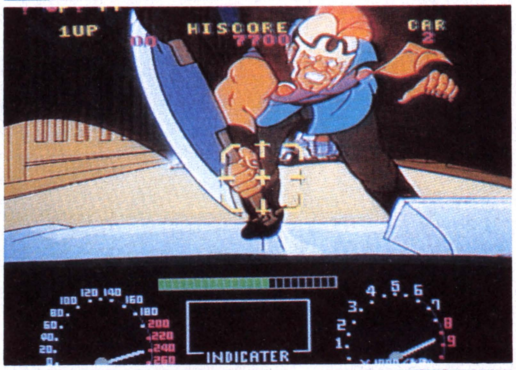
あいかわらず奴等の無法者ぶりは衰えない。町中を暴走している。こんな奴等を野放しにしておいて許されるはずがない。オレはやっとの思いで奴等をこの町に追いつめた。



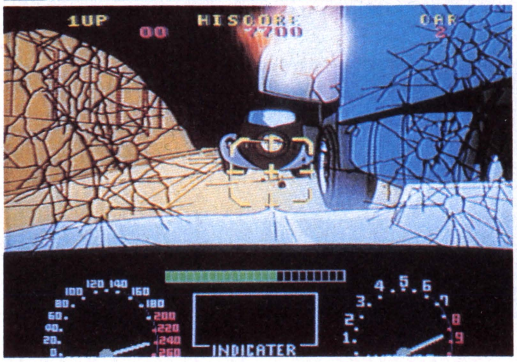
これまでオレの手であり足であったV8トランザムも奴等の魔の手にクラッシュした。しかし、これしきのことにへこたれるオレではない。この体がバラバラになるまで闘い続ける。



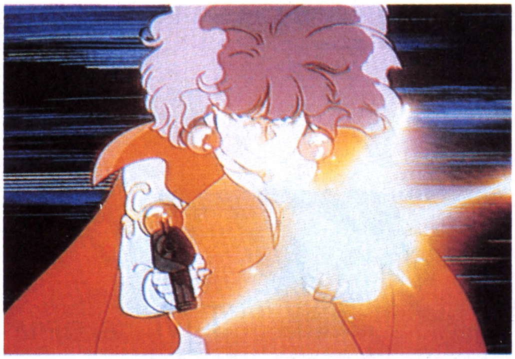
頭の女の命令で男はオレを殺しにかかる。しかし、一瞬のスキをついてなんとか九死に一生をえた。どうでもいいけどこのウドの大木の大男、力がありあまっている。狙うは紫の髪の女だ。



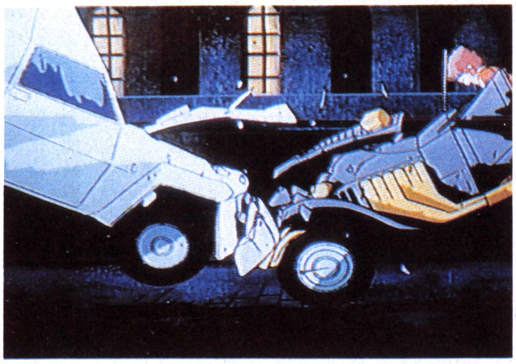
奴等の車を奪った。白い車など心の黒いおまえたちには似合わないぜ。こんなおもちゃみたいな車ではり合うのもおかしいぜ。オレは車にキーをさし込んだ。最後の敵は目の前にいる。



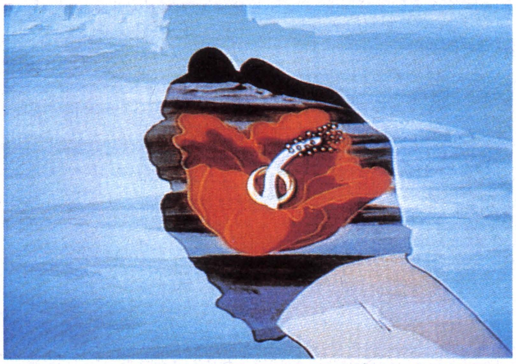
奴等のしつこいダイナマイト攻撃。ムダな悪あがきはそれぐらいにしておとなしくしろ。女ボスは銃を乱射しながら接近してくる。フロントガラスに銃痕が残る。距離は縮まっていく。



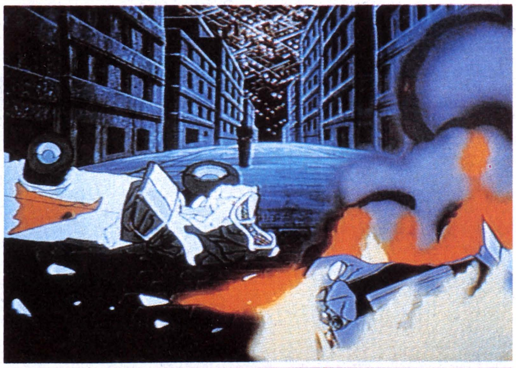
〝く、くるなっ！　ヤメロ、近づくな！〟女ボスの悲痛な叫びが響きわたった。この時を待っていた。奴にLast Bumping！　これで復讐がとげられる。オレは足に力を入れアクセルを踏んだ。



〝やったのか？〟オレにはまだわからない。確かに強烈な衝撃が体を震わせた。〝やった！〟奴はいまの一撃ではじけ飛んだ。その恨めしそうな形相はオレを見つめている。



言葉にならない喜びがこみ上げてくると思ったら、悲しみが襲ってきた。なぜなんだ？　目的を達したときは目標を失うときでもある。彼女は戻ってこない。思い出の中にだけ生きている。



復讐は終わった。気がつくとオレはネオンサインのある町、そうブルースの流れる町に足を向けていた。彼女との思い出が残っている町へオレは包まれるように入っていく。さて、これからどうしようか。

エ〜　ここで申しあげることはありません。アニメの制作者の名前がBGMにのって流れるのであります。これにて、ロードブラスター〝男一匹復讐劇〟の一幕、一件落着！　さようなら。

●最後にひとこと

アニメの完成度が高いのもさることながら、ストーリーの構成がしっかりしているので十分楽しめることはまちがいなし。デモを見るだけで魅せられてしまうのはボクだけじゃないはずだ。キミも暴走族相手に暴れてみてはいかが？

GREEN BERET

VIDEO GAME LABO
●ビデオゲーム ラボ●

グリーンベレー

TM コナミ
文／CPM　闘幻狂HYPER

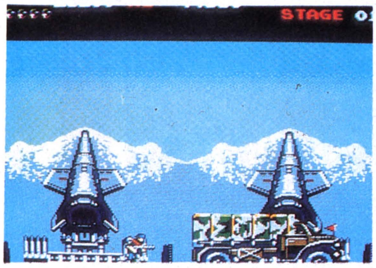
レバーを前に倒すとジャンプだよ

まずは操作について説明しよう。使用するのは8方向レバーとボタン2つだ。レバーを前にたおすと真上、右ナナメ前・左ナナメ前だと右、左にジャンプする。また、レバーを手前に引くと主人公は伏せる。伏せながら右、左に入れると、そのまま方向を変えることができるわけだ。

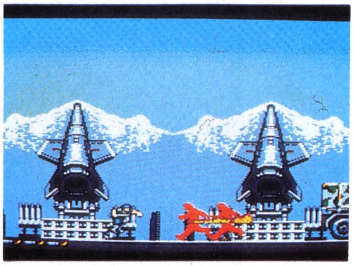
2つのボタンはナイフボタンと武器ボタンだ。ただし武器のほうは敵から奪わなければならないし、決まった数しか使えないぞ。

さあ、それでは味方の救出に出発しよう。

STAGE01は軽くこなそう



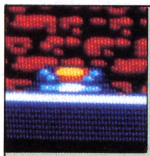
トラックが出現、敵が次から次へと降りて攻撃してくる。


まずは必殺技、黒服の敵を倒し武器を奪うと火炎が使える。

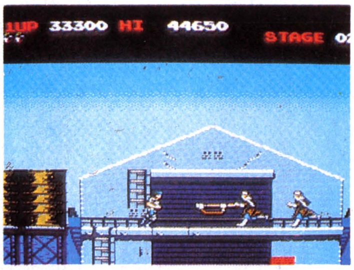
STAGE01はそう難しくないので、今のうちに敵をナイフで倒すコツをつかんでおこう。

武器は、黒い服を着た敵を倒すと出る。ちなみにこの面で出るのは火炎放射器だよ。使うときは1人でも多く倒すよーに。また残り回数が0になるまでは、新しい武器を取ることより敵を倒すことに専念しよう。

☆キャラクター表



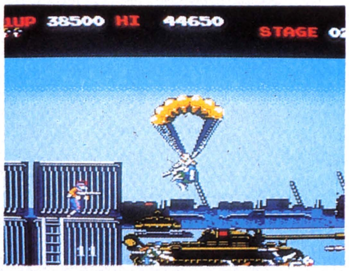
迫撃砲部隊	ときどき迫撃砲(はくげきほう)を撃ってくるが、砲手さえ倒してしまえば恐るるにたらず。残った迫撃砲はプレイヤーが利用することはできません。
歩兵部隊	3人ぐらいまとまってプレイヤーに特攻をかけてくるけど、ザコなのでナイフで軽くあしらうか武器を使用して一掃しよう。
パラシュート降下部隊	パラシュートで降下してくる難敵。降下中に武器を使用して倒せば安全に通過できるが、失敗すると攻撃してくるので注意しよう。
銃撃部隊	後ろから出現し、プレイヤーをしつこく追いかけときどき弾を発射する。弾を撃つ前に倒せればいいが、撃ってきたら伏せてかわそう。
特殊工作部隊	始めは隠れているが、しばらくすると向かってくる。弱いが倒すと火炎砲などの武器を出し、取ると敵をまとめて倒せるので有利だ。
地雷	ときどき画面下に配置されている。ジャンプで飛び越したり、上の段を通ってかわしたりできるが、武器で破壊することもできる。



次々と登場してくる敵。下には地雷が配置されているので危険だ。

オレンジ色をした敵やバズーカ砲を持った敵は、この面ではあまり撃ってこないからだいじょうぶ。地雷があったら、近くのハシゴを使って別の場所を通ろう。

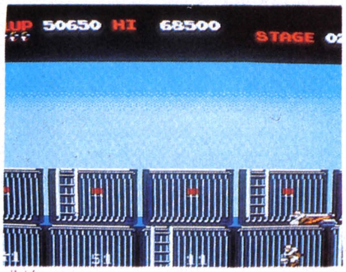
最後はトラックが出て、中からどんどん敵兵が降りてくるんだけど、この中に白い服を着たボスがまじっている。こいつは別に強いわけじゃなく、ただジャンプしてきたりするだけだ。近づいてきたらすかさず火炎放射器、またはジャンプしてナイフで倒そう。



パラシュート部隊が攻撃してくる。やられる前にやらねばならない。

STAGE02では少々ハイテクを

STAGE02は少々難関だ。オレンジ色の敵が撃ってくるので気をつけよう。またこの2面から、出てくる敵の数がどんどん増えてくる。伏せてかわしながら、ナイフや武器（この面ではロケット砲。効果は火炎放射器とほぼ同じだよ）を使って敵を倒して先へ進もう。敵のパターンを読んで行動するようにね。

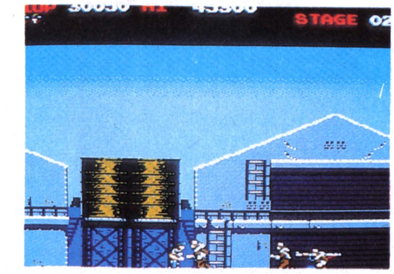


匍匐(ほふく)前進。伏せながらナイフで敵を攻撃することもできるのだ。

この面では、とちゅうからボスがパラシュートで降りてくる。これは下に降りてからやっつけたほうが楽だ。降りてきたところをすかさずジャンプして、ナイフを出せば倒せるぞ。

でも安心するのはまだ早い。またまた兵士にまぎれてボスがやってくるんだ。もし兵士とボスがいっしょに来たときは、兵士にかまわずボスを倒したほうがいいだろう。

こうしてどんどん進んで行くうち、最後に近づいてくる。最後に



敵の特攻だ。一番後ろの奴が、しゃがんで銃を撃ってくるぞ。

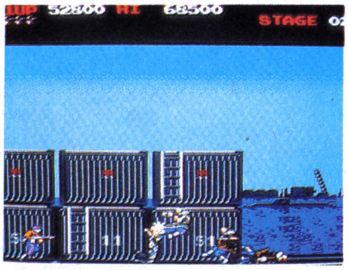
白い服を着た奴は手強いぞ。飛びげり攻撃をしてくるんだ。

出るのは2種類の犬と兵士だ。兵士は別に弾も撃ってこないので平気だが、問題は犬。次から次へとおそいかかってくるので、ナイフボタンを連続で押しながら、右方向はふせて、左方向は起きたままで行こう。これで楽々クリアできるはずだ。

敵が押しよせる！ STAGE03

さあ、いよいよ後半、STAGE03に突入だ。

この面は上のフロアにいても下のフロアにいても、どんどん敵が攻めてくる。とにかくこの面は、敵がたくさん出てくるっていうのが難しさのもと。だから、とにかく敵を倒してどんどん先へ進んでいくことが大切だ。今までの面で死にすぎていると、必ずこの面で最期になってしまうぞ。

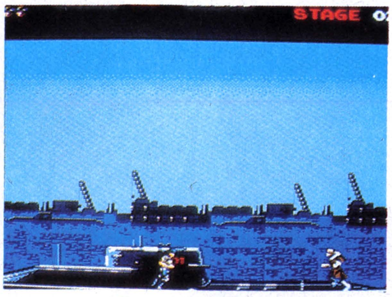


敵の飛びげりがモロに決まった。こんな所でやられるとは……。

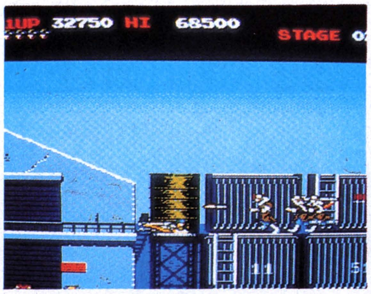
またこの面では、ところどころに大砲を撃ってくる兵士がいるから、うっかりしてるとこの大砲の弾の爆発に巻きこまれて死んでしまう。でも、賢明なるBEEPER諸君なら、すぐ気がつくだろうけど、弾の飛んでくる位置は決まってるんだ。だからそれより内側に入りこんでしまえば、だいじょうぶ。

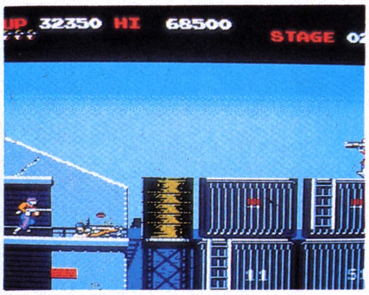
さて、最後になると、敵がジャイロコプターに乗って攻めてくる。この面でボスは、このジャイロコプターに乗っていて、空から手榴弾を投げてくる。

そうそう、この面で出てくる武器は手榴弾だ。あまり使いすぎないようにして進んでいこうね。



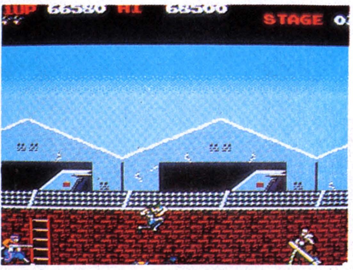
2面のラストシーンは、白服の歩兵が犬を連れて攻撃してくるぞ。





敵の銃弾はプレイヤーが伏せれば頭上を通過しかわすことができる。

このあともSTAGEは続くんだが、残念ながら現在までに僕が攻略できたのはここまでなんだ。しかし、この「グリーンベレー」はそんなにむちゃくちゃに難しいゲームではない。君たちも15回ぐらいやれば、プロになれるんじゃないかな。今まで書いてきたことも参考にして、1回1回のプレイでできるだけテクを身につけるよう、がんばってほしい。僕も陰ながら応援しているよ。



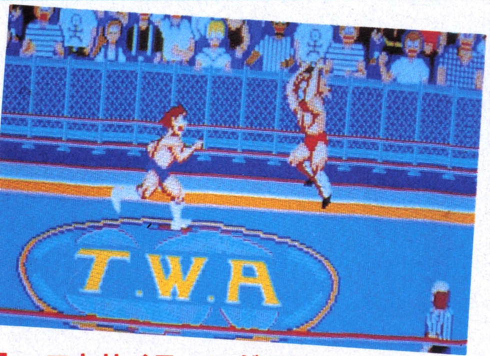
前方に迫撃砲部隊が、後方には銃撃部隊がいる3面は難しいぞ。

ビデオゲーム 人気10

集計期間昭和60年9月1日から9月30日まで。

ランク	前月ランク	ゲーム名・メーカー・定価	内容
1	―	エキサイティング・アワー（テクノスジャパン）	ユニークな5人の敵と戦うおもしろプロレス。
2	1	ハング・オン（セガ）	すばやい体重移動にキミもチャレンジしよう。
3	8	魔界村（カプコン）	姫のためなら魔界の村もこわくはないぞ!!
4	―	タイガーヘリ（タイトー）	ヘリを操作し、機銃、爆弾で敵をやっつけろ！
5	2	グラディウス（コナミ）	パワーアップで最強装備。強敵に立ちむかえ。
6	―	ヘビーメタル（セガ）	レーダーで敵基地をどんどん破壊しちゃおう。
7	3	バギー・ボーイ（辰巳電子）	ドキドキハラハラ、荒野を大爆走だ。
8	―	コナミRF2（ナムコ）	本物のレースをキミ自身で体験してみよう。
9	―	スイートギャル・サマー（日本物産）	かわいいギャルとの楽しい麻雀ゲームだ。
10	―	テラクレスタ（日本物産）	各種パワーパーツを取り敵をやっつけろ。

協力店●ゲームファンタジア渋谷●プレイシティーキャロット巣鴨●テーカン水道橋ファンシティー●J&B神田●ゲームセンターニュー光●ロサゲームランド

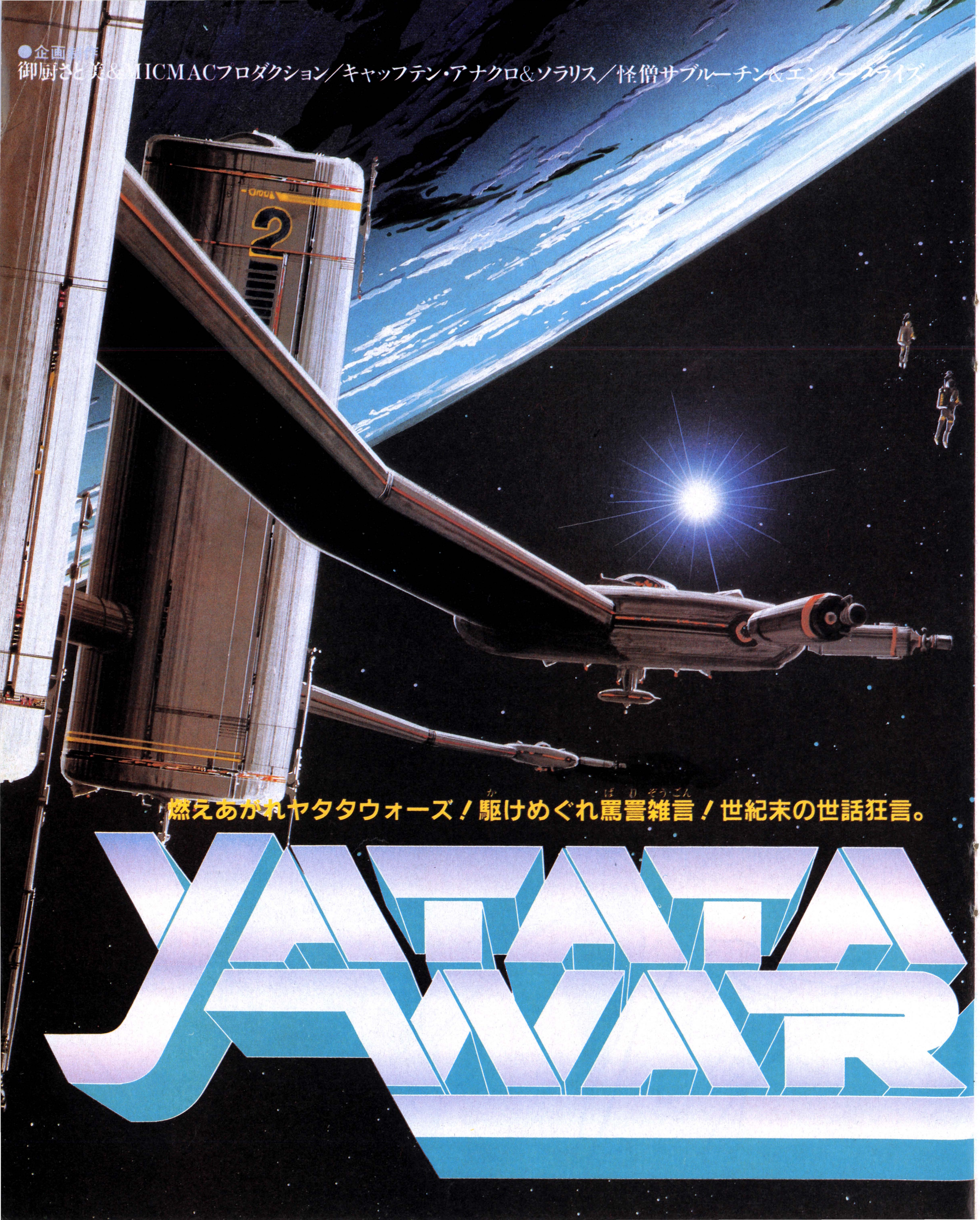


1　エキサイティングアワー

3　魔界村

2　ハング・オン

●イラストレーション
もとのりゆき／村田健司／中山蛙／団獅子丸／高樹はいど
●プログラム
ドクトルだみお
ンタープライズ旗艦
ゴータマ轟沈！
艦隊全滅す


●企画制作
御厨さと美&MICMACプロダクション/キャップテン・アナクロ&ソラリス/怪僧サブルーチン&エンタープライズ
燃えあがれヤタタウォーズ!駆(か)けめぐれ罵詈雑言(ばりぞうごん)!世紀末の世話狂言。
YATATA WAR

■帝国秘話
ドロナワ姫の巻

過去にくりかえされた核戦争によって放射能汚染されたニキビ郡圏。この地域では、ほとんどの人間が特異な体質になっている。しかし、世代交代をくりかえすうちに一般より劣るものは淘汰されていったので、現在ではすぐれた機能をもつもののみ残っている。

ドロナワ姫の頭脳もその特異な才能の1つといえよう。

彼女の母は、その昔ヤタタシステムのプログラマーであった。皇帝ナカジオ28世が旅に出る前、2人は恋人同士だったのだ。その後ナカジオ28世は旅に出て、彼女も後を追ったが、不幸にもインドゥ地区ではぐれてしまい、生まれ故郷のニキビ郡圏へ帰ってドロナワ姫を生んだと伝えられている。

その母の才能をうけついだドロナワ姫は、1ギガに及ぶマシン語プログラムを1時間ほどでこなしてしまうという超強力プログラマーである。当然、ハッカーとしても超一流であろう。

YATA海戦 参戦要領

一、義勇兵の諸君には、ヤタタ神社より標準艦隊を貸与するので、3隻に艦名をつける。構成は、

1、戦艦　2万トン　1隻
2、巡洋艦　1万トン　1隻
3、駆逐艦　5千トン　1隻

の計3隻とする。

一、参戦する星区を選ぶ。

N４−２
- ２：X座標
- ４：Y座標
- N：ブロック（NかS）

X座標、Y座標は０〜９かA〜Fの１６進１桁の数

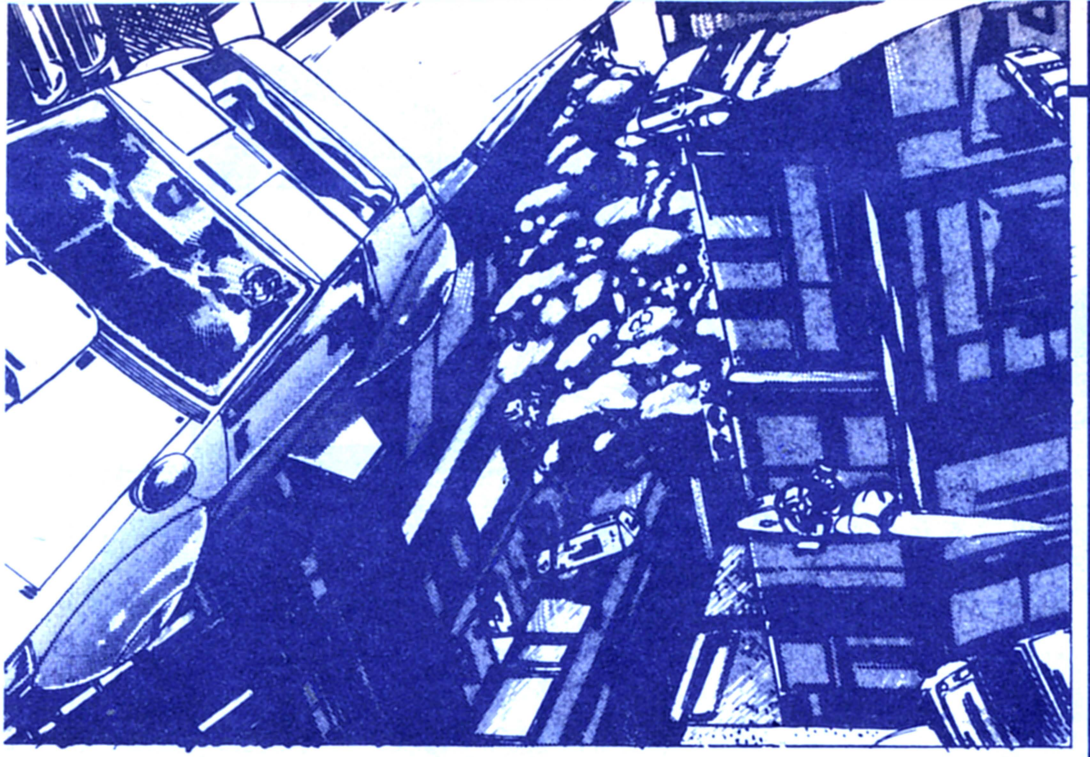
一、星区内での艦の針路を選ぶ。

1、縦横16×16のマス目の中で行動する。
2、3隻で艦隊行動を行うも、1隻ずつ単独行動をとるも、自由とする。
3、ただし、どの航路がどの艦のものか明瞭にすること。
4、航路の長さは、30マスまで。

一、以上3項の戦闘計画を郵送すれば、交戦条件が満たされ次第自動的に、東西両陣営ならびにアイチ圏三つ巴の戦闘が行われる。審査結果は、紙面にて報告しよう。諸君の健闘を祈る。

なお、送り先は、

〒102 東京都千代田区四番町2−1 日本ソフトバンク出版部／BEEP ヤタタ・ウォーズ⑫係



ENTERPRISE STORY

メリークリスマス、ミスターサブルーチン

モミの木は昇った

クリスマスといえば、恋人と2人でロマンチックにワインでも傾けながら、あるいは、家族そろって、ケーキを囲み、おごそかに、とお思いでしょうが、エンタープライズのスペースクリスマス、はたして、どんなものがとび出すやら。惑星ノエルの夜は、ふけゆく。

名古屋かなクリスマス

クリスマスはめでたい。盆や正月もめでたいがクリスマスにはかなわない。その上ここは惑星ノエル、銀河でもっともクリスマスに熱中する星として全銀河に勇名を轟かせている。なにしろGNPの3割はクリスマスに使われてしまうというお国柄だ。

「あんりまあ、こげな渋滞見たこともねえ」山育ちの黄金丸はぶったまげていた。

「ねー、デパート、まだ着かないのォ? 早くマクドナルド・ダグラスのタキオン・スキー欲しいのに。それからシャネルの碁盤にニナ・リッチのリカちゃん人形でしょ…」キャピアナ姫はかしましいことこの上ない。せがまれて買い物に来たのだが、車はいっこうに進まない。かれこれ2時間にもなろうか、黄金丸と怪僧サブルーチン一行の車はまだダウンタウンの入り口あたりでくすぶっている。クリスマスらしく雪がちらつきはじめている。こんな所でのたのたしていると朝までにカゼをひくのは間違いあるまい。

「ほほう、あやつのしわざじゃな」サブルーチンが指さす先の交差点ではブタブタと太ったトナカイが昼寝している。

「こらーっオマワリ、そのイノブタ早くどかさんかい！」イフ＝ゼン＝エルスが美少女らしからぬ罵声をあげると、通行人たちが白眼をむいて振り返った。「めったなことを言うでない！」あわてて老師がたしなめた。

「ここではトナカイは神の使いである。ほれ、あのようにはりつけにされてしまうね」

教会の塔には十字架にはりつけになったサンタクロースの像が神神しくそびえたっていた。おりしもクリスマス商戦たけなわ、とくにここ数年、近くのアイチ圏から三河屋・尾張屋の2大総合商社が進出してからは騒がしいやらけたたましいやら。いたるところにクリスマス・ツリーやサンタ像が林立し、道はトナカイとソリでごったがえしている。気の早いデパートなどはもうツリーの打ち上げなぞをやっているようで、あちらこちらで火柱があがっている。

「うわっ、なんだこのぬるぬるぷよんは！」突然チャイ＝ムルギーの顔に白っぽいナマコのような物体が張り付いた。「サイボーグにケンカ売る、泣きっ面かくよ！仕返しする!!」怒って肩のミサイルランチャーを開いたところに、今度はピンク色のぷよんが命中した。ノエル名物、くりすますういろうの投げ合いがそこかしこで始まっていたのである。

「あいや、まいったあるな」やっとデパートに着いて車から降りると老師が腰を叩きながらつぶやいた。皆ドッと疲れたようで、あくびをしたり伸びをしたり、腹筋をやったり反復横跳びをしている。

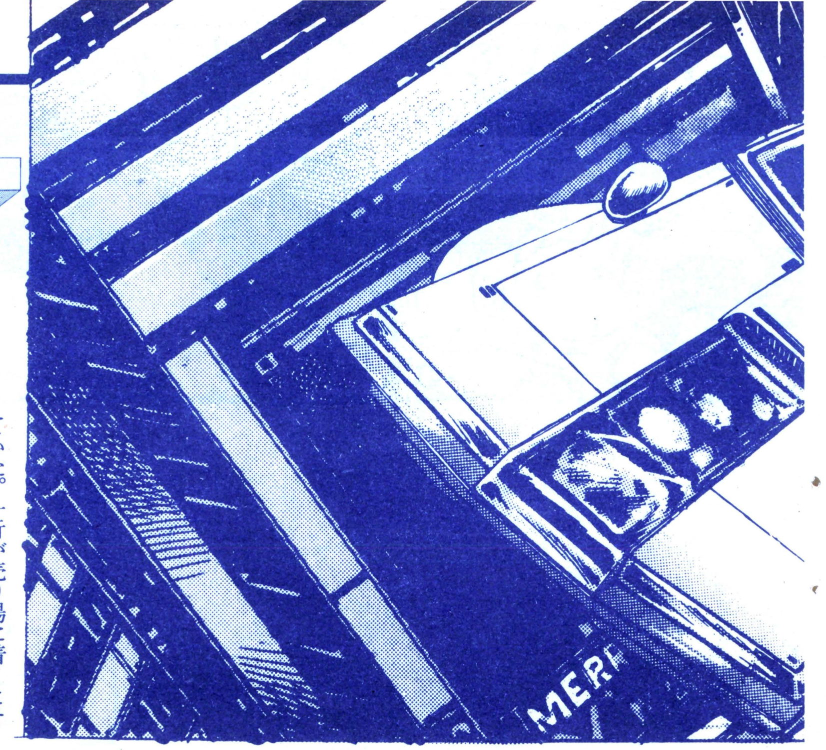
「ヤッホ！ さあ行くわよ」キャピアナ姫だけはすこぶる元気だ。

「しかたあるまい」サブルーチンが皆を促した。ここで姫の機嫌を損ねたら買い物の量が2倍に跳ね上がるだろう。いやそれどころか別のパトロンを捜すんだと逃げ出してしまいかねない。

ところがどっこいしょ、姫の機嫌を損ねる事態はすでに用意され

YATATA WARS

●エンタープライズストーリーの巻●



ていた。一行が売り場に着くとそこにはめぼしいものは何一つなかったのである。

「申しわけございません」店員がバッタのように腰を曲げた。「やだーっ、なーんもないじゃん！」とふくれっ面の姫。

「頼んでおいた品すらないではないか。どういうことか説明してもらおう」サブルーチンは先の店員より偉そうなやつを捕まえると、凄味を利かせた。

「じつは輸送船が遅れまして…」後は言葉にならない。サブルーチンのギラつく額の迫力に完全にビビってしまっている。「嘘ではあるまいな?」「本当でございます、聖なるトナカイに誓って！」

「チーフ、大変です！」そこへ血相を変えた店員が走って来た。

名古屋船ソウナンス

「何事かな?」聞いたのはサブルーチンのほうだ。

「あ、あのう…」2人を見比べながら口籠ったが、彼もサブルーチンのオデコの迫力にはかなわない。観念したように後を続けた。「尾張物産の輸送船が事故にあったようです。まだ詳しいことはわかりませんが…」「オー、マイ・サンタ…このままでは売り上げが足らない…」売り場主任が青ざめた。

サブルーチンは姫のほうをちらりと見た。姫にも聞こえていたらしい。今にも青筋が浮きあがりそうだ。

「救助にいくしかないあるな」老師が口をはさんだ。姫にヘソを曲げられては一大事だ。

「よっしゃ、なんとかしてやろう。座標は?」店員の制止も聞かず、サブルーチンは通信設備の部屋へ押し入った。その後ろでは黄金丸が裸のマネキン人形をしげしげと眺めている。なにせ田舎者の黄金丸、デパートに来るのも初めてならば、マネキンを見るのも初めてである。「噂に聞くセクサロイド〝南極6号〟とかいうやつだべか」後ろに回ったり、下から覗いたりしている。

「このイロガキ！」エルスは黄金丸の股間を蹴りあげた。

一方、チャイは鼻たれ小僧にまとわりつかれている。「このロボットおいくらかしら?」子供連れのオバハンがチャイを指差す。どうやらチャイは売りものと間違えられたようだ。「ロ、ロ、ロボットだと? お、俺は、サイボーグだあっ！」

「やかましい！ ゴタゴタたわむれとらんで、さっさと救助してこい！」戻ってきたサブルーチンが一喝した。

キシメン鳥とドロナワ姫

尾張物産輸送船第6桑名丸の船長はパニっていた。「あほんだら！おみゃーら何やっとるんじゃぎゃー！ 1羽残らずひっとらえい！急げ！」

機関士も泣きそうである。「あー、大将あかんぎゃー、コントロールの線食われとんがね、エンジン言うこと聞きゃーせんがな！」

第6桑名丸は完全にコントロールを失っていた。フライバイするはずの恒星にひたすら引き寄せられているのだ。

「第2隔壁、破れたどす！」

「後部貨物室エアロックのドアが開いとんがね！」

「なんだよ、それ!?」

血まみれのコック長が飛びこんで来た。キシメンチョウが股ぐらに食いついている。

「一体どうしたぎゃー?」

「コールドスリープさせていたキシメンチョウが目え覚ましてもうたがに。ゴキブリ算式に増えるわ増えるわ、もーおそぎゃーこと、おそぎゃーこと」答えながらもコック長は股ぐらのキシメンチョウと格闘している。

何ということだ。輸送船の事故の原因はクリスマス用のキシメンチョウだったのだ。キシメンチョウとはクリスマスに丸焼きにして食べるというあのキシメンチョウのことである。体長約1メートル、地球とかいう星のダチョウに孔雀の羽を付けてまるまる太らせたような鳥である。しかも遺伝子工学によりゴキブリ算式に増えるように品種改良(?)されている。アイチ圏の特産品であるがこんなものに増えられた日にはむっちゃんこおそぎゃーがや。きしめん怖い。「頭、上げろ。上げろ」船長の言葉にも機関士は頭を抱え込んだままだ。

「船長、キシメンチョウは増えると質量も増加するのだがや?」航宙士が悲鳴をあげた。「積んだはずの荷物より10トンほど重いがや」

「ば、馬鹿な。増え続けているのきゃ?」

「調べたのはじめてだぎゃー」

航宙士がこれではキシメンチョウがいなくても遭難するというものだ。

「密航者か？」「10トンもあるような密航者がおるもんか！」「マッハ文朱だ、ダンプ松本だ」「プロレスラーでも10トンもあるか！」「じゃあおすもうさんだ、そうにちぎゃーなー！」「若秩父だ、雷電だ」船長が言うと同時にハッチが開いた。

「ははは、見つかってしまったようじゃ」そこにはドロナワ姫が立っていた。同時にキシメンチョウがなだれこんで来たことはいうまでもない。

「このくらいの船がエンジンごと恒星に突っ込んだら大規模なフレアをおこすぞよ！」ドロナワ姫は言ったが、すでに聞いている者はいなかった。

黄金丸奮戦す

「黄金丸、行きまーす！」義勇兵からカンパしてもらったパワード・スーツ〝マルクス〟が轟音をあげたつもりで発進した。神奈川県津久井郡にお住まいの藤代行雄君お便りどうもありがとう。

「エルス、出ます！」右に同じく〝エンゲルス〟が続く。これは千葉県インバ郡（JIS一種にない字は知らん）の佐久間隆弘君。

「パオーッ！」とインド象の花子。

「こらっ、おまえみたいに重たいの行ったら、助かる船も助からんことよ！」

「もう発進しちょる」

ランデブー軌道に入った巡洋艦アショーカから第6桑名丸にパワード・スーツが取り付いた。

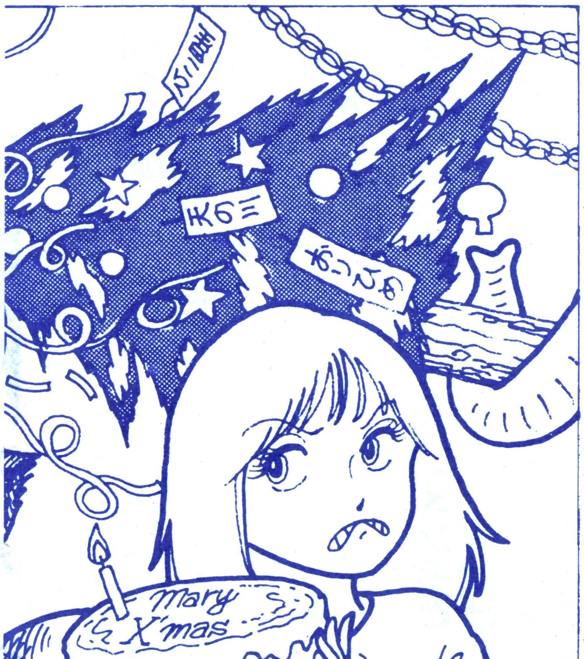
桑名丸では相変わらずのドタバタが続いている。

「UIRO砲を使え！キシメンチョウをからめとれ！」愛知県稲沢市の加藤進君どうも。

「うわっ、こらっ、つつくな、痔が悪化する！」

「船長、来てくれました。国際救助隊です！」

「誰がサンダーバードやねん、早く入れんかい！」黄金丸がパワード・スーツを着ている事を忘れてドアをガンガン叩いたものだから船殻に亀裂は入るわ、燃料は流れだすわ、アンテナはちぎれるわ、垂直尾翼は吹っ飛ぶわ、なんで宇宙船にそんなもんがあるねん。結局船長があわてて荷物室の大エアロックを開けたときには第6桑名丸は悲惨なありさまであった。これがバイクだったら、全損扱いでかなりの保険金がふんだくれるというものだ。



「重いがや！」航宙士がまた悲鳴をあげた。

「なにしとん？」ブリッジに上がってきた黄金丸たちに船長が白い眼を向けた。黄金丸、エルス、チャイ、マイケルJr、そして花子の姿がそこにあった。

「ありがたく思うよいこと。ありがとうは大切な言葉。サイボーグ、船助ける」チャイが胸を張った。

「我々が来たからにはもう大丈夫。早速キシメンチョウの刈り取りをするだ」黄金丸が言っても船長はもはや空ろな眼で応えるだけだ。

無理もない、インド象がハッチをメリメリと押し拡げながら入ってくるのを見れば誰でもこうなるであろう。しかもキシメンチョウはますます数を増やし、もう床が見えないほどだ。

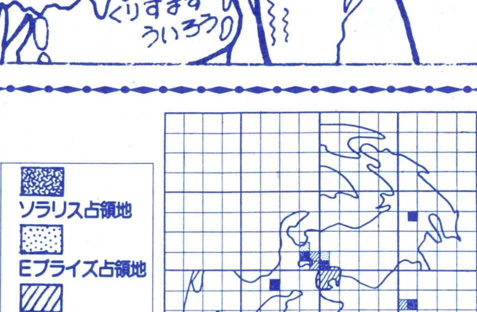
キシメンチョウ退治は壮絶を極めた。黄金丸のバイオ手裏剣が飛び交い、花子の足踏みの音が響きわたる。エルスが火炎放射器で丸焼きを作るとそれにマイケルJrが食いつく、マイケルJrは超能↖

これまでの経過

皇帝ナカジオ28世の突然の死により、ヤタタ銀河に戦乱の嵐が吹きはじめたヤタタ暦256年、銀河はキャプテン・アナクロ率いるソラリスと、怪僧サブルーチン率いるエンタープライズの2大勢力、そして中立を装い漁夫の利を得んとするアイチ圏の3つ巴の戦場と化していた。

かれらの目的は、銀河のどこかに姿をかくしているナカジオ皇帝の7人の娘をさがすこと。皇帝の遺言により、100パーセント・ヤタタの血をもつ王女たちの過半数を手に入れれば、銀河の支配ができるからだ。

帝国の首都イーストコーエンディでの最初の戦闘は、ソラリス側が彼らのヒーローであるマックス・ウェランらの活躍により、スキニア姫と15YAMAの財宝を手に入れるのに成功。輝かしい最初の勝利をかちとった。



YATATA WARS

●エンタープライズストーリーの巻●

↙力者、逆エンパス能力で苦痛を誰か2人に送ってしまうためキシメンチョウにつつかれてもケロッとしている。苦痛を送られるのはもっぱら船長と機関士のようだ。

戦いは終わった。だが被害も凄まじかった。なにせ黄金丸たちのこと、キシメンチョウだけを退治するなどという器用なまねができるわけがない。もはや操船は手動によるしかなく、メインのコンピュータもいかれてしまった。絶望的。これ以外に現状を表す言葉を私は知らない。

「絶つ鳥 後がぐちゃぐちゃ」

キシメンチョウ騒動により、軌道修正ができなかった輸送船は惑星ノエルの主星、ジョンガラベルの重力井戸をドンガラゴロリンと転がり落ち続けている。あと1日ほどで燃えさかるジョンガラベルのコロナにあんぐり呑み込まれてしまうであろう。いや、そのまえに船ごと素焼きにされてしまう。おいしいかもしれん。

「そいでなんにも用意して来なかったちゅーんか！」船長は黄金丸の胸ぐらをつかんだ。

「いや、てきとーに修理したら何とかなるべかと…」

「修理もできんほどぶち壊したんはおのれらやないか！」

「とにかくいらないものを放り出しましょ」エルスはコンソールに向かった。「積み荷の目録はどれ？ あらなに、壊れてるわよ、これ」

「さいぜん、この上でキシメンチョウくびり殺してたの、おみゃーじゃにゃーきゃ！」

「使えそうなのは厨房のコンピュータだけや」とコック長。

累々たるキシメンチョウの死体を踏み越えて、ドロナワ姫がやってきた。

「よーし、それを私によこせ！ データベースにさえ繋がっていればシステムの入れ替えができる。能力が能力だからスピードは保証できないけどね」

ドロナワ姫がコンソールを操作すると、電子レンジの横にあるサーマルプリンタから積み荷の目録が弾き出された。

「重そうなものをチェックして」

「10トン！」航宙士がドロナワ姫を指差す。

「し、失礼な。最近はダイエットしているのに、この私が10トンだと？」ドロナワ姫の口調が変わった。とても高貴な姫とは思えない。

「リストを見てみい！ 重そうなものはパワード・スーツと花子ぐらいのもんじゃい。おおかたバグでもあったんじゃろう」

「面倒だべ。かたっぱしから捨てればいいべ」黄金丸はチャイと花子を連れて出ていってしまった。

「待って！ どれくらい捨てればいいのかわかっているの？」エルスの声がむなしく後を追った。

「もう、考えなしなんだから」

「呼びもどしたほうがいいわ」ドロナワ姫がボソリとつぶやいた。顔色が蒼ざめているのはディスプレイの光のせいだけではない。

〝積み荷ヲ大サジ1ギガ捨テテモ助カルダケノ推力ハアリマセン〟

「よ、よかった、積み荷が助かったがね！」船長がすがりついた。

「どこを触っとんじゃ！ 第一、船も我々も助かっとらん！」

つづいての氷の惑星「DLM-3」での戦闘も、先手をとったエンタープライズ側の致命的な作戦ミスにより、ロリアナ姫を手に入れることができず、またもやソラリス側の勝利に終わった。

そして前回のカール・イーサ星系のコロニー群での戦闘は、ソラリス、エンタープライズ、ともに戦闘らしい戦闘もなく、両者引き分けとなった。

しかし、ムラティエリ天使長のサイコロ占いの結果キャピアナ姫はエンタープライズ側にわたった。

現在のところ、ソラリス、エンタープライズとも姫を1人ずつ手に入れるのに成功している。行方不明のロリアナ姫をふくめ、あと5人の姫のうち、先に3人を手に入れることができたほうが、ヤタ銀河に君臨することができる。

まだまだ戦いはこれからだ。両軍とも気をひきしめて次の戦いに臨んでもらいたい。これ、ソラリスの諸君、祝勝会なんかやっているヒマがあったら、新兵器のひとつも考えといたほうがええんとちゃうか？

今、クリスマスキャロルの歌声が、ヤタタ銀河にこだまする。
はたして、次はどんな冒険が、難関が彼らを待つのか？
ますます深まる、サブルーチンとアイチ商人の癒着。
一体、彼らは何を企んでいるのか？

ロはロケットツリーの"ロ"

呼びにいくと貨物室では黄金丸たちが手当たりしだいに積み荷を運び出していた。あたりにはクリスマス・ツリーの先に付けるキンピカのシャチホコだの、ローソクだの、ムチだの、臭いクツシタだの、船上のメリークリスマスだの、マッチ売りの少女だのがグチャグチャと散らばっている。

「うわーっ！」くりすますういろうが崩れてチャイに降ってきた。

「えーい、やめんか、無駄じゃ！」ドロナワ姫が怒鳴った。

「ああぁ、わしの積み荷が…」と船長。

「荷物か女の子かを捨てればたいてい助かるだ。おら、子供のころ"冷たい方程式"読んだことあるだ。おーい、花子、これはおぬしでないと運べん。手伝ってくんろ」

「ぱおーっ！」

花子はその長い鼻でクリスマス・ツリーをたばねて持ち上げた。

「それだわ！」エルスが飛び上がった。「ツリーの推力を使うのよ」

火炎樹は成熟するとその幹にニトロセルロースを溜めこむ。産地であるキソ星の夏期には山火事が多発し、それにより発火し固体ロケットとして飛び上がる。いくつかは惑星の引力を振り切って近在の星に種をまき散らすことすらするのだ。別名ロケット・ツリーとも言い、アイチ圏を中心としてクリスマス・ツリーとして用いられる。

「ドロナワ姫は軌道計算を頼むわ。私はツリーの推力を調べるわ」エルスは花子の方へ駆け寄った。

「さあ、これを船殻に固定するのよ」

船上のメリークリスマス

クリスマス・ツリーがいっせいに火を吹いた。

「たーまやーっ！」

輸送船第6桑名丸はゆっくりと軌道を変えはじめた。

「よく見ると美人だべ。ねーちゃん、おらといっしょに山さけえって畑耕して暮らすだ」

「うつけもんがーっ！」ドロナワ姫のまわしげりが決まる。貨物のクリスマス用品を使ってパーティーが始まっていた。

「おーい、面白いもんがあるぞ！」貨物室の一番奥からチャイの声がする。ガチャンガチャンと現れたのは、宣伝用のサンタクロース型モビル・スーツであった。

YATATA WARS

●エンタープライズストーリーの巻●

サンタが星にやってきた

第6桑名丸が惑星ノエルに戻ったのは、ちょうどクリスマス・イブの夕方だった。カーニバルの興奮が絶頂を極めたとき、荷を満載したシャトルが降りてきた。シャトルの上には黄金丸が乗ったサンタクロース・モビル・スーツが鎮座ましましている。人々はどよめいた。

「おお、セント・サンタクロース！」

「カーゴだ、カーゴだ！」

人々の脳裏に忘れかけていたカーゴ伝説がよみがえった。いつの日にかサンタクロースがたくさんのプレゼントとともに降臨し、至福千年の神の王国を築くという信仰である。

黄金丸一行は熱狂とともに迎えられ、これがきっかけで惑星ノエルはサブルーチンの配下にはいることになったのである。

聖しこのノエル

「でかした、でかした」サブルーチンはすこぶる機嫌がよい。隣ではソウ＝メイヤーがボーッとしている。サブルーチンの酒好きのため、今回は全然活躍できなかったのだ。

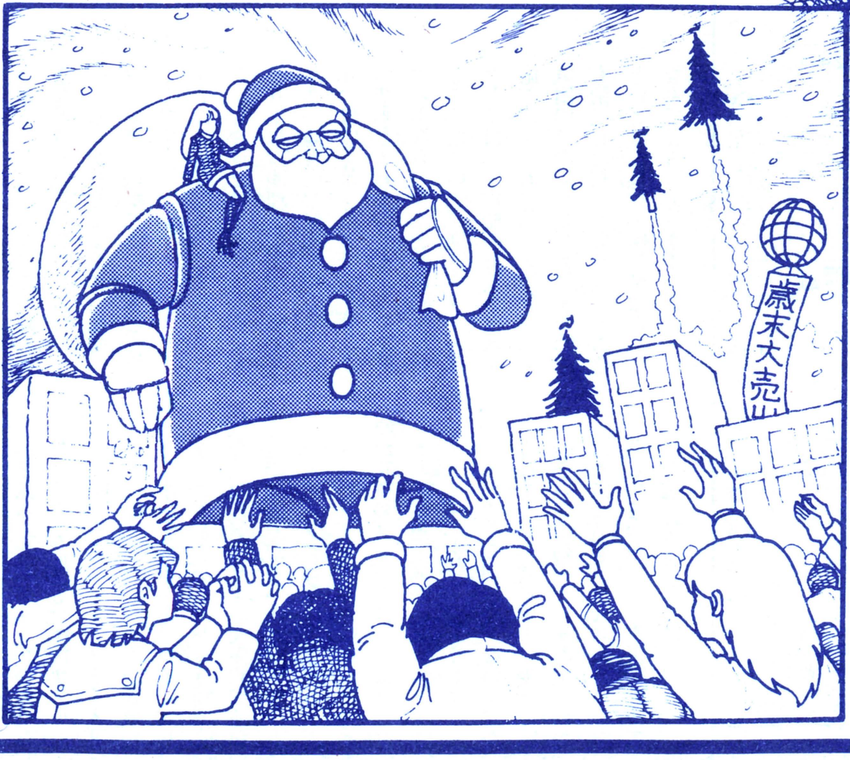
「サブルーチン様」SPOCKがそこに現れた。「尾張屋で思い出しましたが、先々月の〝常温で爆発する化学薬品〟を尾張屋では受け取っていないと言うのですが」

「馬鹿なDLM-3の軌道上で、尾張屋の輸送船に渡したはずではないか」

横ではドロナワ姫がふくれている。

「わざわざ密航までして逢いにきたのに。キャピの奴、デパートに入りびたりとは。ろくな人間にならんぞ！」

この季節、ノエルの街の夕暮れは早い。クリスマスツリーの打ち上げももはやクライマックス、ツリーの炎が雲に照り返している。きよし、このノエル!!



義勇兵募集！

うわーい、今年最後の戦いが終わったんだもんね。だがヤタタの戦いに年末年始はない。彼等に休息の時はないのだ！

見よ、諸君のストーリーが、いちゃもんが、ヤタタ銀河の行方を決めていくのを。来たまえ。送りたまえ。それが勝利への唯一の方法だ。

宛先は
〒102 東京都千代田区四番町2−1
日本ソフトバンク出版部
BEEP ヤタタ・ウォーズ⑫係

ソラリスのいちゃもん

今回はエンタープライズ軍のストーリーが遅れて、僕らは反論できなくて残念！ その代わり、いちゃもんのいちゃもんで対抗しましょう。

…なるほど、なるほど、エンタープライズの読みは素晴らしい！ ここまで読んでいただけるとソラリスとしてはとってもうれしい。『シミュレーション・ゲームのために、コロニーのコンピュータを破壊し、コロニーを増殖させ、とうとう正規軍から金とコロニー一組をだまし取って来た…』と。その通りなんですね。もう100点満点あげようかと思ったら、おっとどっこい。細部にわたる読解力がイマイチですね、おしいっ！

ソラリスのストーリーをよーく読んでください。エンタープライズさんの欲しいイチャモンに対する答えは書いてあるんだから。

いちいち説明しなければわからないほどエンタープライズの皆さんの頭はアホではないはずだから、1つだけ例をあげましょう。

『オニール3号級のスペース・コロニーはきゃしゃな造りで、(中略)軍用には一から設計しなおさなければならない』とのご指摘ですが、どこに「オニール3号級のスペース・コロニー」をそのまま「軍用船」として使うと書いてあるんでしょう？ あわてて、そんなこと書いたのかと自らのストーリーを読みなおしてしまいました。

『彼らはもともとあったコロニー増殖プログラムを操作して、バクテリオ・ファージをモデルにコロニーを母体とした戦艦の建造プログラムを開発し、受け取った一対のコロニーにそれをインプットしようとしていたのだった』

ほーら、「戦艦の建造プログラム」と書いてあるでしょう？ 時間がなくて見落とされたのかな？ 残念でしたねェ。でもこの「見落とし」パターンのご指摘がこう続かれると、本当に見落としなんだろうかと考えてしまうのです。有能な方々のそろったエンタープライズ軍と聞いておりましたのに……ねぇ。

それにしても何よりすごいのは「いちゃもんの反論」ですね。もう感激のあまり大笑いしてしまいました。

そうだったんですか。宇宙戦艦ゴータマはヤマ○じゃなくて『聖戦士ダン○イン』だったんですね。大伽藍とは我々の想像も及びませんでした。だから地上にも降りられるし、離床もできるというわけか。知らなかったぁ。と、するとひょっとしてゴータマの推進機関は"オーラ力"を論理的に解説してください。それが神様に通るんなら怖いもンなしなんだから。

それにしても、あー、なさけない。頭の切れる方ばっかりだと聞いていたのにエンタープライズ軍はどうしたんだろう。この夏の異常な暑さでご乱心されたんだろうか。しっかりしてくださいませ。

自ら論理の破綻をきたしてどうするんです？ ソラリス軍のストーリーには論理でもって反論していらっしゃるというのに自軍のストーリーには論理も何もないのですか？ 論理的な説明をするっていうのは『YATATA WARS』の基本じゃあないですかァ。離床するんならちゃんと論理的に説明してくださいナ。別にソラリス軍としては「宇宙船の推進力は熱反応だけ」とも思ってないし、「大気圏内でのビーム砲を禁じる法律」も制定した覚えもない。「ビーム砲といえば荷電粒子砲しか知らん」なんてどこにありますゥ？

いつでも来なさい！

お願いだからしっかりしてください。こないだ捕まった三浦某じゃあるまいし、都合の悪い事は全部知らんもーんじゃヤタタは進まないんですよ。ゴータマが飛んだんなら飛んだで論理的に、あの状況から飛び上がった方法を書いてほしいのです。先月号のいちゃもんを見るとヒステリックな絶叫みたいですよ。東の雄、怪僧サブルーチン様率いるエンタープライズ軍がそんなんじゃ、義勇軍の素晴らしい才能を持った方々が不安がりますよ。どうかこれからは経済的な差など気にせずに大極的見地からご反論くださいませ。キャプテン・アナクロはじめオカダンナ、ウーサン、サユリ、ニタコといった正規のメンバーはもとより、ソラリス常連一同が「強いエンタープライズ」を望んでおります。

まだまだ5回目じゃないですか、これからが本番ですよ。少ない戦艦をいかに効率的に運用するのか、はたまた奇想天外なストーリーを発表するのか、エンタープライズ軍の腕の見せどころ！

ソラリス決算書

		DATA	入金	出金
元金			22744.12	
神様ローン			0	0
増員費用		2200人		66
貿易	輸出		11885	
	輸入	食料+基地×2		378.2
株式投資			0.604	6.134
工場供託金				300
新兵器開発費				10
基地設営費		維持含め5個		250
戦闘	S2−0	クリスマス×		0
	S3−1	引き分け		15
	S3−4	圧勝○		2050.25
	N2−0	圧勝○		2178.25
資源開発		2カ所	2160	
人件費	給与	6400人		96
	危険手当	5750人		28.75
	エスパー料			——
	賠償金			0
占領地上納金			3100	
ZABU		1ZABU	100	
小計			40289.726	5078.584
総計		35211.142		

エンタープライズ決算書

		DATA	入金	出金
元金			5171.343	
神様ローン			0	0
増員費用				0
貿易	輸出		23940	
	輸入	食料		3625
		新造船	0	7275
株式投資				2983
工場供託金				400
新兵器開発費				0
基地設営費		2カ所維持	救助費アイチ負担	100
戦闘	S2−0	買い物○		1
	S3−1	引き分け		59.672
	S3−4	3隻没×		400
	N2−0	2隻没×		600
資源開発			240	
人件費	給与	3625人		54.375
	危険手当	1500人		7.5
	エスパー料	2人		80
	賠償金	150人		225
占領地上納金			1400	
ZABU		2ZABU	200	
小計			30951.343	12214.547
総計		18736.796		

判定
■今月のストーリーVSいちゃもん

恒例の修正予算

今月は、修正がたくさんある。沈んだと思われていたソラリスの船が帰ってきたのだ。鉛(なまり)メッキの霧とガンマ線の嵐の中に姿を消していた、エクスカリバーとカストルだ。この関係で、給料や賠償金(ばいしょうきん)などに修正がある。しかも、ヤタタ神社のコンピュータもガンマ線砲の流れビームにやられたらしく、エンプラの決算にもずいぶんバグがいる。

ところで、これからは義勇軍の諸君からのいちゃもんが届けば、この修正予算のコーナーに反映するつもりだ。

ストーリーなど

さあて、ストーリーの設定だ。今回はアイチ船救出作戦。クリスマス商戦用の商品を満載した輸送船が、フライバイ中にコースをはずれて恒星に落下しはじめたのだ。てな始まりで、その他の条件は判定表なぞを見てもらおう。

ただ、キャピアナ姫からひとこと。

「ショッピングにつきあうと言いながら、ひとのことをほっておくなんて、ユルセナイわ!」というわけで、ドロナワ姫といれちがいに、アイチ商人についていってしまった。エンプラ側の姫君は天才プログラマー・ドロナワ姫だ。

前回の宿題

まず、エンプラ側。ソラリスの観測結果と矛盾(むじゅん)しないように爆発物を処理する件。アイチ船を身代わりに逃げている。ただし、アイチ船爆発の影響で、DLM－3のある星区は、当分両軍ともに占領(せんりょう)不可能になる。

ソラリス側は2つ。まず、コロニー輸送の件。カール・イーサの星区はソラリスの領地となる。つまり、輸送の必要はないのだ。

次に、ファーサイト鉱石の件。ソラリスよりコメントが届いている。

「ファーサイトEの件ですが、がせかどうか知りませんが、事実これがソラリス価格の10分の1で販売されるのであれば、文句はありませんが、ファーサイトは〈Coffee Shopソラリス〉内において事実150—200YENで取引されているもので、月々において確実に、定期的に販売されているシナ（同人誌）です。…（以下略）」

同人誌「ファーサイト」は、ヤタタ神社にもサンプルが届いている。はっきりいって、これで150YENは安い。〈固体ヘリウムのS〉なぞは、仕事もそっちのけで、クロスワードに夢中になっておる。

しかしだ、輸出申請のあった材料鉱石ファーサイトが、なぜソラリス星系でしか採れないのかの説明には、まったくなっていない。したがって、鉱石そのものの希少価値ではなく、鉱石を買うとついてくる同人誌の値打ちで高値がついているものと解釈し、ヤタタ神社としては、ファーサイト、ファーサイトEともに、現行価格のまま放置することにする。おや、今月はファーサイトEの方は申請なしか。さては、DLM－3でふき飛んだアイチ船が供給源だったようだな。

★　★　★

艦隊戦は、号外を読んでくれぃ。泣くな! エンタープライズ。

判定表

主人公は活躍したか	○
艦隊戦はハデだったか	◎
キーワードを3つとも使ったか	○
見本市の新兵器を1つ以上使ったか	◎
ヒーローはピンチにおちいったか	×
ドロナワ姫を手に入れたか	○
アイチ圏人は悪さをしたか	×
サンタクロースは出てきたか	○
超能力者を有効に使ったか	△
戦死者、負傷者はなかったか	×
クリスマスツリーを使ったか	○
株式に積極的か	○
エンタープライズはこの判定に満足か	?

今月のキーワード

①「ありがとう」は大切なことば
②うりあげがたらない
③朝までカゼをひく

今月の超能力者

ソウ・メイヤー　35歳　男
未来予知5秒間　念動力300秒
催眠1分当たり10人
表層心理の読み取り30秒
テレポート1.5メートル
アルコールに弱く匂いだけで超能力を失う。など。

マイケル Jr.　15歳　男
逆エンパス（受けた苦痛を最寄りの2人に送ってしまう）
テレパス（1日1回54秒半径10m以内の表層意識を読む）
つねになにかを食べていないと動けない（分量は普通）帽子が好き。

12月の株式市場

1	ヤタタ製薬本舗	新薬かわらず好調	916	6▲
2	無事沢製薬	商い変化なし	794	2▲
3	チバウラ製作所	新製品開発のうわさあり	445	3▲
4	薪下電器	新型コンピュータにバグ	1019	3▼
5	スミコミ商事	ソラリスより発注あり	703	5▲
6	紅々丸	首脳陣交代か	452	2▼
7	エレファン ファイナンス	こげつき多発	303	3▼
8	安価ダサイ海上保険	保険金支払額かわらず増加　業務停止か	224	9▼
9	大上京火災海上保険	加入者増加	644	5▲
10	ゼニナル石油	エネルギー消費ふえる	245	5▲
11	マルゼニ石油	工場回復	353	1▲
12	キヲテラ	新素材バカうけ	1211	13▲
13	マクドナルド・ダグラス	商い変化なし	1189	2▲
14	新ヤッ鉄	受注好調	998	9▲
15	レブン・セレブン	コマーシャル不評	625	8▼
16	けなげや	商い変化なし	456	1▲
17	珍鉄百貨店	好調だが伸び悩みか	411	2▼
18	単身百貨店	在庫処分セール不発	409	9▼
19	仁勢丹	新店舗完成ちかし	474	7▲
20	MINIMAC PRO.	新作ビデオ注文殺到	666	28▲

これで君も ヤタタの戦い のヒーローだ！

ムラティエリ天使長からのおしらせ

「私は空前にして絶後、完全にして無欠のムラティエリ天使長である。ヤタタ・ウォーズも回をかさねて5回目をむかえたが、両軍ともまだまだ互いの出方をうかがっている段階らしく、本格的な戦闘はこれからのようだな。いまからでも遅くないので、読者の諸君はすみやかに義勇軍に参加されたい。

ところで、ことここにいたっても、参加方法がよくわからんという質問のお手紙をいただくので、今回は読者の参加方法について説明しよう。それではスポック1級天使、説明したまえ」

東軍VS西軍

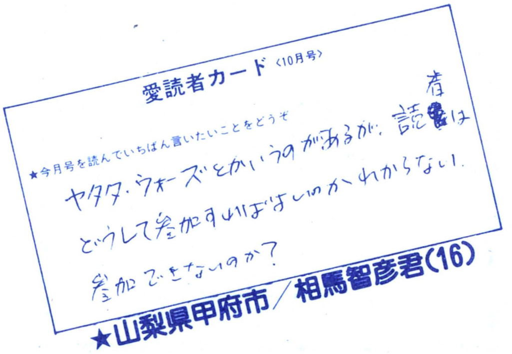
「えー、それではご説明いたします。読者のみなさんは、住んでいる地域によって、エンタープライズ、ソラリスの両軍にふりわけられます。境界線は、岐阜・福井・静岡の各県で、そこまでがエンプラ側になります。ソラリス側はそれより西です。ただし、愛知県は両軍どちらにでも加入できます」

「たしか愛知県民はいつでも自分の所属を変えられるのだったな」

「そうです。不条理にして無条理というのがナゴヤ・スピリッツですから、かれらには不確定要素として、戦闘をひっかきまわしていただきたい」

これであなたも義勇兵

「義勇軍に参加するにはどうすればいいのだ？」



★山梨県甲府市／相馬智彦君(16)

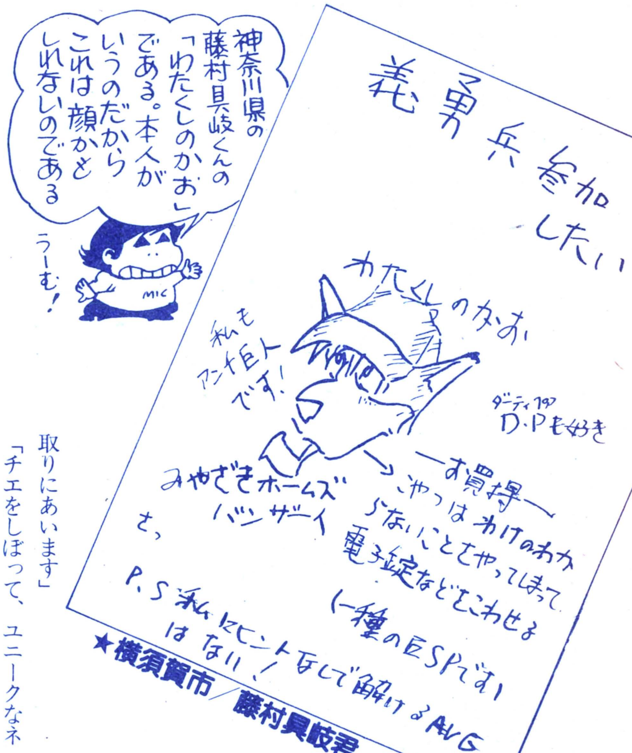
「単純に参加を表明すると、読者名簿に登録され、その側に1名につき4YAMAの義援金と兵士200人が加算されます。読者の階級は2等兵です。ストーリー、新兵器、いちゃもんなどを作ると、もっと上の階級がもらえます」

「われわれ神様軍団にウケると、その陣営にザブをあげちゃう」

「ザブとは、座布団の略で、1ザブ＝100YAMAになります。逆にしらける冗談を言うと、ザブ取りにあいます」

「チエをしぼって、ユニークなネタを出してくれたまえ」

「ストーリー、新兵器などの設定は、両軍のストーリーにどんどん取り入れます。いちゃもんについても、われわれが納得すれば減点します」



★横須賀市／藤村具岐君

男女差別反対！

「義勇軍の階級はどうなっているのかね？」

「義勇軍兵士の昇格は、送られたネタのおもしろさによってきまります。とりあえず大尉までは昇進できますが、そこから上はこちらから試験をします」

「ところで女の子は優遇しろよな。かわいい女の子ならとにかく少尉ぐらいにしちゃえよ」

「またそんなこといって、もうトシなんですからいいかげんにあきらめたらどうです？ ボクは男のほうがいいなあ」

「うっさいわい！ なんでもいいから女の子は優遇するの」

読者の戦闘参加

銀河史上最大のしょーもない戦争とよばれるであろう"ヤタタの戦い"も、とりあえず5回目をむ

かえました。いまのところ、キャプテン・アナクロ率いるソラリスが怪僧サブルーチン率いるエンタープライズに圧勝しているようです。関西パワー爆発というところでしょうか。そういえばことしの阪神は強かったもんね。はたしてエンタープライズはこの劣勢をはね返すことができるか？　勝負はまだまだこれからだぜい！

　というところで、やっと読者の戦闘参加の時間がやってまいりました。解説は私、ＨＢスズキでございます。

　現在ソラリス軍とエンタープライズ軍は、毎月私ども神様軍団が指定した空域で戦闘を繰り広げています。これは１空域が16＊16に区切られており、その256のエリアをそれぞれの艦隊が移動しつつ戦闘を行うというもので、これを別々の３つの空域についてシミュレートします。艦隊の編成、航路などのデータは、それぞれの空域に自由に設定できます。武器は、フォトン・トーピード（光子魚雷）とフェーザー砲で、それぞれ射程距離や破壊力にちがいがあります。

　艦隊の内容は、特殊なものをのぞいて３種類にわけられます。つまり戦艦、巡洋艦、駆逐艦です。それぞれの乗組員、重量、ペイロード（貨物の搭載量）、フェーザーの破壊力、オプション兵器（新兵器）などのデータと航路のデータをコンピュータに入力すると、シミュレーション・ゲームのはじまりです。（ちなみにこの専用プログラムはC言語で書かれていてワークエリアをふくめて30キロバイトあります）そして出力された結果から、勝敗が決まるわけです。

　作戦としては、密集した艦隊が移動する場合と、各艦がそれぞれ別のコースを進む場合がありますが、どちらにしてもお互いの距離がある程度まで近付かないと射程距離に入らないので、場合によっては戦闘が起こらないこともあります。

さあ君も戦場へ行くのだ！

　まあ、このようにして艦隊戦を行うわけですが、次回から義勇軍もこの艦隊戦に参加してもらいます。

　参加の方法は、こちらで用意した空域の星図に艦隊の配置とコースを記入してもらい、それをシミュレートするということにします。艦隊の内容は、とりあえず標準仕様の艦隊（戦艦、巡洋艦、駆逐艦各１隻ずつ）とします。艦隊のくわしいデータは、毎月変わることがあります（両陣営の戦力比を考えにいれる）ので、代表者にこちらからおしらせします。ソラリス側、エンタープライズ側、それぞれ３名ずつを抽選でえらびますので、希望される方は義勇軍兵士の募集とおなじ要領で申し込んでください。そのとき、電話番号を忘れないこと。

　戦闘の結果、どちらかが勝ったらその空域は領土としてみとめられます。

　今月はソラリスの「無敵艦隊」が出現し、エンタープライズ側は壊滅の危機にさらされています。義勇軍兵士の戦闘参加で局面がどう変わるか、さあ、君もいますぐ艦隊戦に参加しよう!!

戦闘結果をみてみると…

　下の図は11月号で実際に戦闘がおこなわれた［S3-5］星区です。図の中の黒い丸印は恒星系で、戦闘にはそれほど影響しません。（ここを通過するときは艦のシールドの威力が少し減ります）

　ソラリス軍の布陣は、１万トンの巡洋艦「ペトロニウス」「チェン」と、１万５千トンの「ポルックス」、それと５千トンの駆逐艦「ダリウス」の４隻でした。対するエンタープライズ側は、５千トンの駆逐艦「ファルーク」１隻だけでした。

　ソラリス艦隊はA-07エリアから出発して、30日かけてR-07エリアまで進行しました。

　一方、エンタープライズ側は、A-08エリアから出発、30日でA-07エリアまでの１ブロックを移動する航路をとりました。

　軽装の駆逐艦１隻では、あまりハデな動きはできません。戦闘は圧倒的な戦力差（総重量で８対１）により、ソラリス艦隊が初日に「ファルーク」を撃破しています。このコースではまあ自殺みたいなもんですね。わはははは。

ソラリス完勝!!

　この戦闘では、ソラリス側が運航エネルギーと戦闘エネルギーで合計145YAMAを消費しています。

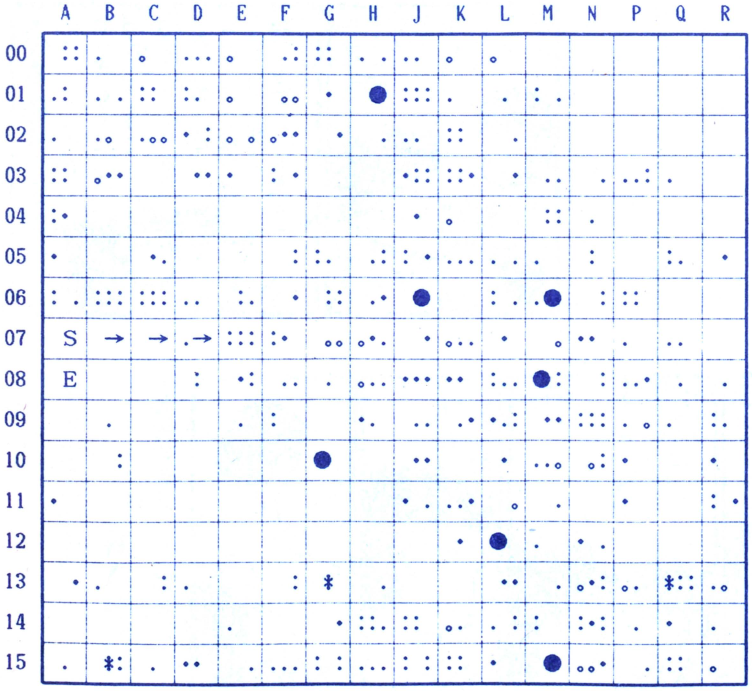
　一方エンタープライズ側は、「ファルーク」を失い、125人分の戦死者賠償金187・5YAMAを支払いました。もちろん［S3-5］星区はソラリスの領土となっています。

　このような戦闘シミュレーションでは、艦の重量や武器のエネルギーなどに一定の制限があります。そうしないと、おたがいにエスカレートするだけで、戦闘シミュレーションとしてはつまらなくなってしまうからです。つまり、艦の重量に対する構造材の割合やエネルギーの消費量、乗組員の数、ペイロードなどは、あらかじめ決められたルールの範囲でしか設定できません。

　建造費や人件費、燃料費などは艦が大きくなるにしたがって増えていきます。今回のソラリス軍のような10万トンくらいの戦艦が、費用対効果のもっとも良いあたりでしょう（やりかたによっては、もう少し大きい艦が設定できるかもしれません）。20万トンになると、かけた費用に対する効果が悪くなるようです。

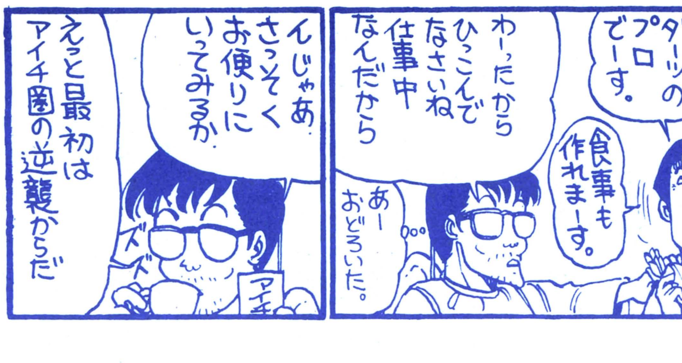
　市販のシミュレーションゲームでは、これよりもっと複雑な要素が多数ふくまれていて、結末もいろいろなバリエーションがあり、なかなか楽しいものです。みなさんも一度やってみませんか？

［S3-5］星区



カフェ・ド インターステラーズ

今月、私ことムラチイエリは、エンタープライズの巣"マレッタ・クレージュ"へやって来たのだ



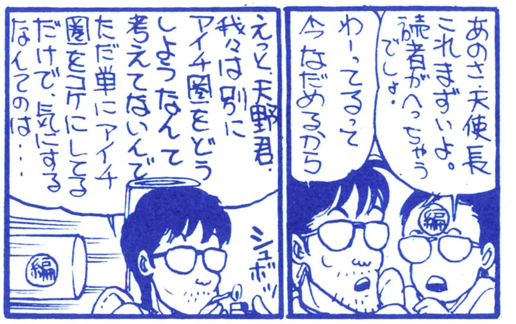
くたばれ!!"MICMAC"

YATATAをやめて下さい！てめえらがおもしれえと思ってるだけで愛知をバカにされてはかなわん。"MICMAC"のアホ！ボケ！カス！クズ！スポック様をバカにするな。YATATAをやめないと唯じゃすまさねえ。こんな雑誌買ってやらねえ。YATATAやめりゃ文句は言わねえ！

愛知県春日井市／蛯江健太郎

やい「ヤタタウォーズ」の担当者！「アイチ圏人」をどーしよーってんだ!! ちくしょお！「ヤタタウォーズ」のせいで、俺はBEEP買うのやめようかと、思っちまったんだぞぉ～っ!!

愛知県春日井市／天野 太郎



アイチ圏人をバカにしたなあ！怒ったぞ!! おまえら俺の言うことを聞いておどろくな!!

「**おまえら みんな でべそ～っ!!**」じゃあ、またな！今度会うときは改心しろよ!! といいながら去っていく。つづく

愛知県安城市／ららぽうけ

この恥さらしの写真を、どうしてくれるんだ。先生が悪いんだ！女装して牛深名物「ハイヤ節」なんかさせるからだ。プラカード持たせやがって、クッすりきれたんだぞーっ!!

熊本県牛深市／馬田直樹

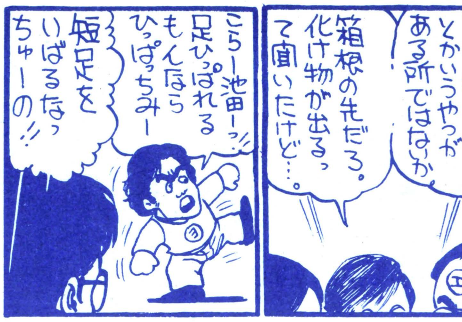
燃え上れ！YATATA WARS!!

横浜市戸塚区／秋山創介

くおーっ！"YATATA WARS"では私は東軍になってしまうではないか！この大のアンチ巨人の私に、東軍に加われという

のかっ！よおし、こうなったら東軍の足を引っぱったるもんねっ！

静岡県沼津市／池田弘明



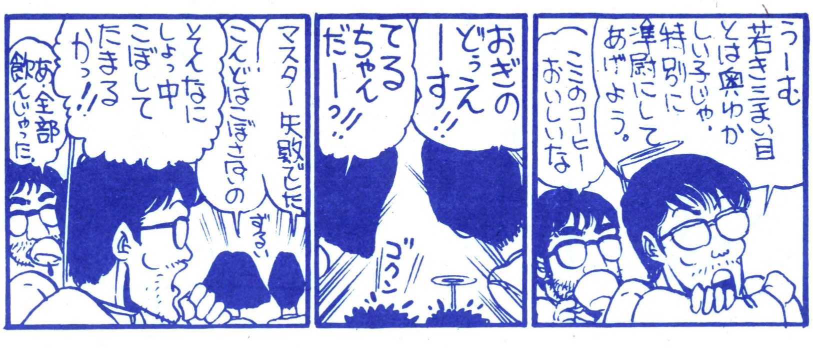
私は西側義勇軍の一員として、立候補する！ もちろん商売もしますよ。「メカニックのスタッフは、すでにそろっています」。そのうち送ります。

P.S. 私はマックス様を尊敬しております。

山口県防府市／マクシミリアン・J

許せない！ ヤタタウォーズはなんなんだ！ 一方的なストーリーの押しつけ、全然読者とのスキンシップを図っていない！ さらに居住地でサブルーチン・アナクロに従わなければならない、という横暴な設定。メガオービスの二の舞になるのは確実だろう。そこで、私が救いの手を差しのべよう。私は"維新軍"としてナアナアとした銀河戦争にカツを入れてやる！ あくまでも理性を失わず、冷静に戦争に加わろうと思う。しかし、いくらああしてやる、こうしてやるとわめいても"バーカ"と言われりゃそれまでよ、というわけで、どうか私のような存在を認めてほしい。最後に私はどちらの側についてもいいと思っている。あくまでも、戦闘意欲のある側にと……。

兵庫県津名郡／来田 祐一



ヤタタウォーズを書いている人たちには悪いけれど、ヤタタウォーズはBEEPの"汚点"です。

香川県丸亀市／大坪建治

わお！"YATATA WARS"はじめて読んだぞー!! とても気にいった。この先なんだかわくわくしてくるなあー。

P.S. 義勇兵になってがんばるぞ。

石川県七尾市／畠山哲彦

なぜかYATATA WARSに、意味なく感心した。

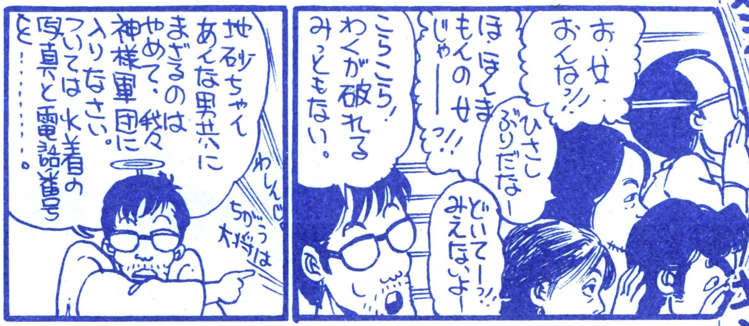
千葉県柏市／山田大介

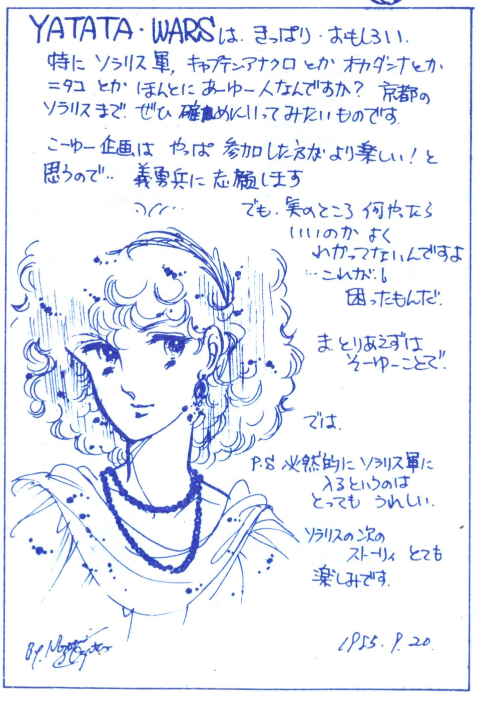
前略、ヤタタ神様

10月号の皆さんのように、私もヤタタウォーズの楽しみ方がわかりません。それなら義勇兵になってみれば楽しめるかと思ってイラストをかきました。でもやっぱりわかりません。ぜひ"カドワカシ書店"なども上場させて「ヤタタウォーズの正しい楽しみ方」とか「ヤタタを20倍楽しむ法」などを出版してください。おねがいします。

P.S. 地砂のサイズにいつわりはありません。イラストは多少美化していますが。

目黒区東ケ丘／地砂





これが私です。義勇軍に入れますか？

大阪府／高橋　周

お代官様！　お願いですじゃ。あの読んでいて苦痛なヤタタウォーズなるものを今すぐやめてほしいですじゃ。ヤタタウォーズというやつは神かくしより怖くて、年貢よりも苦しいですじゃ。ああ恐ろしい!!

岐阜県本巣郡／成瀬　俊一

●読者のストーリー
マイティーナ姫獲得作戦

「幻の英雄」

宣戦布告後、間もなく、早くも7人の王女の1人であるマイティーナ姫の所在地が判明したのであるが…。果たしてマイティーナ姫を無事獲得するのは誰か。

＊＊＊

バッドゾーンの魔術師が、「マイティーナ姫は、南方の緑燃ゆる星にいる」というのを信じエンタープライズとソラリスは早速その惑星へと向かった。超自然現象のため電子機器の働かない惑星への降下作戦に勝利した軍は、無事姫と巡り会う。しかし、マイティーナ姫は、自分の心を焦がす想い人を捜しだすという条件を軍に提示した。神の命により、姫の条件に従わざるを得ない軍は、その想い人、ジェラール・プラント＝幻の英雄＝を捜すために広大なヤタタ銀河を駆け回る羽目となったのである。もちろん、その情報は、降下合戦に敗れた軍にも伝わっていた。姫の想い人ジェラールはいずこに。

＊＊＊＊

ジェラール・プラント：少年の頃から宇宙を駆け巡り、数々の冒険談や英雄談を残している通称「幻の英雄」。特別にハンサムではないが、優しい力持ちであり、マイティーナ姫が力比べで初めて負けた相手である。つねに新しい冒険を求め、その所在を知る者はいない。それゆえに、彼の捜索には多くの困難が伴う。

＊＊＊＊

根性の明治大学！　ボツになろうと、私は負けない!!

（東京都／高橋　俊晴）

All done by H.Iwasaki's filter.

義勇兵志願者入隊おめでとう

東軍

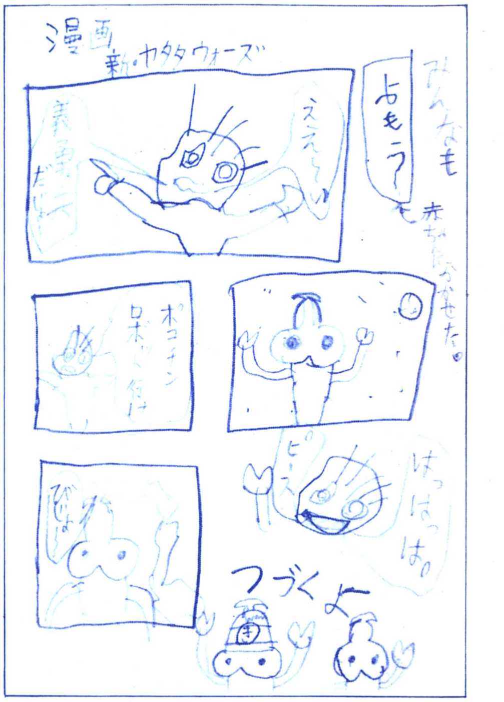
少尉
東京都　千砂
東京都　久有　明
宮城県　ルイジ・ファルコン
伊藤　真知子
準尉
神奈川県　増田　大祐
一等兵
東京都　小山田　正人
神奈川県　藤村　具岐
平山　幸治
秋山　創介
藤城　行雄
千葉県　橋本　佳典
山梨県　相馬　知彦
石川県　畠山　哲彦
二等兵
北海道　柴野　三郎
小玉　忍
山形県　佐藤　剛

西軍

船山　忠
栃木県　AOKI大将
山梨県　荒井　宏
千葉県　佐久間　隆弘
神奈川県　田中　英樹
静岡県　池田　弘明
中尉
和歌山県　馬場　英夫
少尉
鳥取県　緒方　望
準尉
大阪府　高橋　周
滋賀県　クリマンジ
一等兵
大阪府　長山　剛士
京都府　高谷　好則
鳥取県　上治　裕貴
二等兵
大阪府　生駒　卓士
京都府　荒井　健
勝又　栄一
三重県　森本　敦彦
山岡　豊
鳥取県　谷口　明生
熊本県　園田　洋幸

会社設立

北海道札幌市　鈴木博巳
社名　喜多川商事
商品名　ニューパイプ
福岡県福岡市　ケニー・シールズ
社名　バトル・ウエイ
業種　各種兵器販売
神奈川県横浜市　壬生町蔵
社名　PS傭兵商会
業種　傭兵あっせん



メイキング オブ ソラリスストーリー

エンタープライズのばかもの！ストーリーをちゃんと間に合うように作ってくれないといちゃもんがつけられないじゃないか！

ストーリーもろくに作れないような相手とまともに戦ってもしょうがない。そうだソラリスのサユリさんが、ストーリーの書き方について教えてあげよう。BEEPの読者諸君、なさけないエンタープライズ軍におもしろいストーリーでも書いて送ってあげてくれないか。

ソラリスのストーリーは、ほぼ2日であがる。なぜなら神様が必要なデータを期限の4、5日前にならないと送ってくれないからだ。

データを受け取るとソラリスのスタッフはまずぼー然とそれをながめる。そのうちに2、3日が過ぎる。あまりにも持ち時間が少ない上、肝心(かんじん)のデータが抜けていたりするからだ。抜けているデータを神様が届けてくれるころには、まともにストーリーを考えているひまはなくなっている。こうなるとソラリスはやけくそになる。

やけくそになると、スタッフはキャラクターの自主性にすがる。そうするとキャプテン・アナクロをはじめとするソラリス軍幹部がヒーローのマックス・ウェランをまきぞえにして好き勝手に動きだしてくれるわけだ。あとは登場するキャラクターの性格をしっかり把握(はあく)していればいい。

たとえば、11月号のソラリスストーリーをみてみよう。神様の設定では、コロニーの増殖はソラリス軍のしわざではないかと疑われていると書かれているが、そんなことはわかりきったことだ。ヤタタ銀河で何か妙なことが起こり出したら、ソラリス軍の連中がからんでいると思ってまずまちがいはない。神様も正規軍も認識がたりない。ソラリス軍に理性を期待するなどもってのほかである。キャプテン・アナクロのコンバット狂いを見てもわかるように、何よりも自分の趣味と興味が優先する。そういうことを頭において、ストーリーを考えよう。

マックス・ウェランはソラリス軍では新米の域を出ていないので、まだまじめすぎる。まあ、まじめすぎるということは、それはそれでおもしろいものである。だから、マックスのようなキャラクターに無理矢理ギャグをやらせてはいけない。

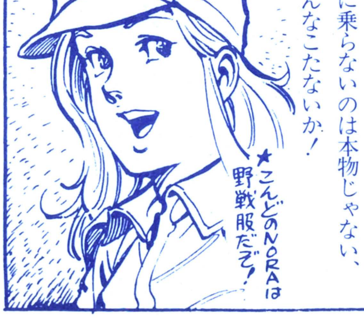
増殖するスペース・コロニーの話では本当はもう少し変わったラブシーンを書く予定だった。雌(めす)のコロニーがマックス・ウェランにほれるというやつだ。ストーリーの書き手としてはおもしろいと思ったんだが、どういうわけかボツになってしまった。かなしいことである。きっとマックスがいやがったこうじゃないの。きっと10万トン戦艦の2隻や3隻、ウィンクひとつで戦闘不能にしてしまうに決まっている。

11月21日発売 PONY 45分 ¥8800だよ！

●ヤタタ大権現・御厨さと美原作のビデオアニメ「TWINKLE NORA/ROCK ME！」が完成しました。30分がアニメ、15分が実写という変わった構成で、これでデビューという新進ロックバンド「VIGILANTE」の曲が流れっぱなし、音楽ビデオとしても楽しめます。いやはや、ヤタタウォーズで頭のネジをとばしきったMICMACプロのスタッフが画面いっぱい踊り狂ってるんだからね、この世の地獄とまではいいたくないがなかなかのみものですよ！

●実写編のNORA役は吉本多江ちゃん。ぴったりNORA役の性格でただ今売り出し中のタレントさん。関西方面ではテレビでおなじみかな。なんとケンブリッジ大学へ留学していたという変わりだねタレント。よろしい、ヤタタウォーズへもそのうち出演していただこうじゃないの。なにしろ今回の大敗北はこのビデオで多江ちゃんと踊ったサブルーチンが、頭に血が昇っていたためとみられているのだ。

●このビデオにはエンプラ軍、MICMACプロの連中が画面いっぱいバイクで駆け抜けるシーンがあります。そういえばバイクに乗れないスタッフはひとりもいないのですね。おっとソラリスも同様バイクがあふれてるそうだ。うん、今どきパソコンをいじる奴でバイクに乗らないのは本物じゃない、そんなこたないか！



ったに違いない。

さて、神様の設定というやつだが、これはうっかり信用するとひどい目にあうことがある。たとえばスペース・コロニーの増殖の様子の説明として、バクテリオ・ファージのようだと書かれていたのだが、知識量に限界のあるソラリスでは「現代用語の基礎知識」をひもといて調べてみた。そこには神様の説明とはえらく食い違うことが書かれていた。すっかり困ったソラリスのスタッフは神様に連絡してみた。まあ、神様はあやまってくれた。そういうわけで誌面には設定条件のところにバクテリオ・ファージということばが載っていないのだと思う。

神様のチョンボというのはじつは他にもある。10月号のエンタープライズストーリーにいちゃもんをつけようと、設定条件をしらべていたところ、氷の惑星DLM-3にはたいへん寒い場所があって、そこではヘリウムさえ固化していると書かれていた。この設定にソラリスのスタッフは頭をかかえた。うーんこれは困った。なにしろヘリウムというのは固化できないと君も調べてもらえばわかると思うが、液化してヘリウムIIになるのがせいぜいなのである。困りはてたソラリス軍は神様に連絡することにした。このときも神様はあやまってくれた。当然のことだが。以後ソラリスでは神様を「固体ヘリウムのSさん」と呼んでいる。

あんまりこういうことを書くと神様が怒るような気がする。でも我々は悪くない。悪いのはチョンボをする神様である。ソラリスのスタッフはじつのところ、神様の怠慢に少しムッとしているんだが、まあ、このくらいでやめておこう。「固体ヘリウムのSさん」ごめんなさい。

そろそろ、話をストーリー作りに戻そう。

神様はいろいろと役にも立たない設定や条件を押しつけてくるが、ストーリーはあくまで自分の書きたいように書くべきである。設定は使えそうなものがあれば使ってあげようというくらいに考えておいたほうがいい。使えなくても気にすることはない。

ところでヒーローというのはかっこ良すぎても、悪すぎてもいけない。非常識なほど強いヒーローというのはいやがられるものだし、"受け"をねらってギャグばかりやっているのも考えものだからだ。

次に敵艦や敵兵を不用意にストーリーに登場させてはいけない。たとえば10月号のエンタープライズストーリーにはソラリスの巡洋艦が突然出てくる。これにはソラリス軍もびっくりした。配備した覚えもないのにそんなとこに巡洋艦がいる訳ないじゃないか。それだけならまだよかったんだが、これがまた、たった1機の戦闘機に恐れをなして逃げ出したことになっている。これはいけない。あまりに非常識じゃないか。かりにも宇宙船なんだよ。どうして大気圏内戦闘機1機におびえなきゃならないんだろうか。このへんのストーリーにはたしか膨大な量のいちゃもんが神様に提出されたんだが、残念ながら本誌に載ったのはごく一部だった。ページが足りないんだそうだ。

同じく省略されたいちゃもんの1つにつぎのようなのもあった。氷の惑星にいたソラリス兵がエンタープライズのヒーロー大字黄金丸一行にからむところを思い出してほしい。こともあろうにソラリス兵は象に向かっていやらしいことを言っているというじゃないか。いかに遺伝子操作で賢くなっているとはいえ、象は象である。いったい誰が象に向かって「そこの象のねーちゃん、俺といいことしないか」などと言う気になるというのだろうか。相手は象なんだよ象。いやがる象のスカートをめくってみるとか、無理矢理キスを迫ってみるとか、そういう器用な芸のできる奴がいたら、はっきりいってソラリス軍では幹部にとりたててやろう。

ちょっと話がずれたような気がしないでもないが、とにかく敵軍を登場させるときにはよく考えたほうがいい。

あとはおもしろいストーリーを考えればできあがり。ヤタタ銀河ではおもしろければすべてOK。その上科学考証がもっともらしくできていればもういうことはない。

ソラリス軍ストーリー担当／サユリ

ナカジオ皇帝の世迷い言

前回に続いて「おでん」のお話である。私ども東京の「おでん」を何やら「関東煮き」と呼ぶようだが、あれは我々のいう「おでん」とはちがうようである。先日、大阪で「関東煮き」なるものを食べたが、あれは『関西風関東煮き』であって、「関東煮き」とは、ちがうような気がする。まあ、ソラリスの皆さんが東京で「京風おでん」なるものを食べたら、きっと「あれは『関東風関西煮き』だ」などとおっしゃるにちがいないのだが、我々のいう「おでん」とは、もっともっと心を広くもって、やれ関東風だの京風だのいわず、もっと広く、すべてを「おでん」といっているのである。

「おでん」といっても、とにかく日本全国いろいろあって、いちばんややこしいのが「すじ」。まあ私ども東京では、サメの軟骨のミンチを山芋などでかためたもので、形状は円筒形、これをななめに切ったのが一般的であろう。ところが、関西以西では、「すじ」とは牛のすじ肉を串に刺したものを言うようである。したがってスープに動物性の油がうく。沖縄に至っては、豚足、ソーセージ、紋甲いか、はてはシュウマイ、ミートボールまで入っている。「かまぼこ」といえば、穴のない「ちくわ」みたいなものが出てくるし、わけのわかんないものを「おでん」といっているようである。とにかく、すべてを称して「おでん」と呼んでいいのではないか。

東京は、文化の中心、いろんな人種の集まりである。こんなところで、やれ東京風だの下町風だのいったところで、すべて、全国がまじりあったものでしかなく、それを認めていいのではなかろうか?

「おでん」だって自由でいい。寒い→「おでん」→熱かん、こんな発想で、あったかければ、ほかにルールはない。そんな気がした。

とはいうものの、夏に生ビールと「おでん」、これもよく似合う。

外伝

エンタープライズ従軍記者の手紙

戦艦ゴータマの最期

われらが大伽藍、宇宙最強、不沈艦であるゴータマは僚艦ヴィシュヌ、バハドルIIとともにS3−4宙域を悠然と巡航中であった。目的は無論あの凶悪なるソラリス艦隊を撃破し、この宙域に再び平和をもたらすためである。

サブルーチン様はある特別任務のために艦を離れておられたが、艦内は士気も高く、意気盛んであった。これもまったくあの方の御威光である。もはや、勝利は疑いもなく我々の手にあった。

しかし、任務についてから僅か5日めにしてエンタープライズ軍より勝利の女神が逃げ去り、あの凶悪、卑劣、愚劣なるソラリス軍の側につこうとは誰が考えたであろうか？　ああ、私はあの一場の悪夢のような恐ろしい一刻一刻を今、またその場にいるかのごとく思い出すことができる。

その恐怖の時間はゴータマの艦橋で聞いた警戒警報とともにはじまったのだ。

警報が鳴り響いたとき私は艦長室でインタビューをしていた。初めて参加する戦闘に不安を感じていた私も、U・MIENO艦長代理の自信あふれる言葉に、たとえ一時といえども、我が艦隊の勝利を疑ったことを深く恥じたのであった。

索敵レーダーの反応によれば、敵艦隊の陣容はかつて類を見ないほどの巨大なものであった。疑いもなく新型艦である。その姿を知るために偵察衛星が接近した。画像が現れたとき艦橋内には一瞬の静寂が訪れた。ああ、考え得るどんな悪夢にも現れることはないような恐ろしい凶悪な姿がいかなる悪神のおぼしめしによって彼ら、ソラリス軍の頭脳の内に結実したのか、何人といえど知ることはできないであろう。私の筆はあまりにつたなく、その姿を描写することはできないが、見た者すべてがエンタープライズの勝利なしにはこのヤタタ宇宙に真の平和は訪れ得ないと確信を深めたと表現すれば、真実の一端を想像することは可能であろう。そのためもあろう、わが艦隊の精鋭に必ずやヤタタ神の御加護やあらんと士気ますます盛んであった。

戦闘はソラリス艦の光子魚雷の一斉射撃によりその幕を開けた。本艦には2発、ヴィシュヌが10発、バハドルIIが8発被弾したが、いずれもさしたる損害はなかった。この日はこちらはまだ射程外のため、反撃の機会をうかがいつつ前進を続けた。

翌6日目も状況は依然変わらず、旗艦ゴータマに命中せる敵魚雷は6発を数え、僚艦にも多数の命中があったが乗組員に動揺なく、まだまだ意気軒昂であった。7、8日目も戦況は変わらず、わが艦隊は未だ射程距離に到達していなかった。

明けて9日目。全艦隊待望の反撃の時がきた。艦隊は射程内に入りたる敵艦に対し、敢然と反撃に出た。旗艦ゴータマをはじめ、ヴィシュヌ、バハドルIIも渾身の力を振り絞り攻撃をかける。しかし、敵は今までの光子魚雷に加え、フェーザー砲も投入しての猛攻を続ける。ついに艦隊中、もっとも被害の大きかったヴィシュヌが爆沈した。ああ、神よ呪い給え！　わが同胞にかかる災いを与えしソラリスの鬼畜どもを！

10日目。わがほうの反撃にもかかわらず、敵はいっこうにその攻撃の手を弛めなかった。旗艦ゴータマは推進機に損傷を受け、航行不能に陥りつつあった。乗組員の必死の努力により艦はかろうじて航行を続けていたが、敵のあまりにも強大な攻撃力のためであろう、乗組員の間にも次第に敗北を予想する者が増えていた。唯一残った僚艦バハドルIIも、すでに兵器のほとんどを使い果たし、艦隊の命運はいよいよ尽きかけていた。

11日目。ついに「飛ぶ大伽藍」「エンプラの誇り」と讃えられた旗艦ゴータマの最期の時が来た。持てるエネルギーのすべてを使い果たした本艦はすでに自力航行ができず、ただ惰性で進むのみ。もはや残された手段は敵艦への体当たりしかないというとき、総員退去命令が発せられた。

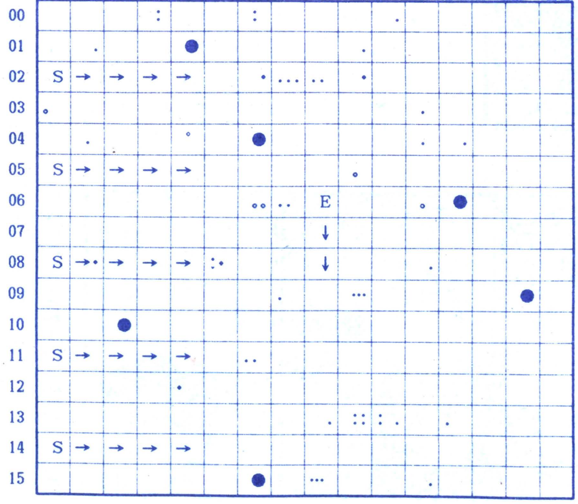
しかし、艦と運命をともにせんという覚悟で誰一人として艦を離れようとはしない。それを眼のあたりにされた艦長は「艦はまた買えばよいが、お前たちは金では買えん。生きてお国のために尽くせ」と懇々と説かれ、我々は断腸の思いを胸に脱出ポッドに乗り、艦を離れた。

翌日、バハドルIIも轟沈し、ついにS3−4宙域は悪の権化たるソラリス軍の手に落ちたのであった。

されどわれらがサブルーチン大僧正様のあるかぎりエンタープライズは不滅である。あの憎きキャプテン・アナクロを倒すまで我々は戦い続ける。全同胞よ、今こそ信仰の力を全宇宙に示す時である。失った艦隊などわれらの寄進で復活させるのに何の苦労があろうか。捧げよ、同胞よ。持てる力のすべてをソラリスに叩き付けるのだ。ソラリス軍がわれらの前に泣いてひれ伏すその日まで。

エンタープライズに栄光あれ！

[S3−4]星区



コンピューターバラエティショー GAMEジョッキー

泡沫（うたかた）の万歳、ドクトルだみおの絶版、大名、空箱に満ち満ちた倒錯（とうさく）シリーズ！　電気剃刀（かみそり）、強行着陸、諸行無常まちがいなしのロールプレイ引っさげ君に挑戦だ！

またまたやってきたゲームジョッキーのページだ。何せ今は秋！　深夜にプログラムをするには最高の季節だ！　というわけで、ますますボルテージを上げていくぜ。

さて今回の内容だが、これまでとはぐっと違った趣（おもむき）で行こうと思っている。何を考えているかというと本格的なロールプレイングゲームを毎月やっていこうというわけだ。今回はリストの長さの関係で詳しい内容はあまり書けないが、予告的な意味でだいたいの仕様を書いておこう。

動作するマシンはマイクロソフト系のベーシックが走ることが前提で、ディスクは絶対に必要だ。つまり対象になるマシンはだいたいどんなマシンでもいい。ということになるな。

ゲームの内容は最初のうちはファンタジーだ。

ゲームの内容

そこは別な時、別な世界だ。剣と魔法、科学と迷信の入り交じった、危険は多いが魅力にあふれた世界だ。そして君は、その世界で功をたて、名を売りたいという野心に燃えた風来坊だ。そんな君はいろいろな場所で、さまざまな理由で大変な冒険を次々とやっていく。

これが、これから毎月のように出るゲームなんだ。名前はまだついていないので、何かかっこいい名前があったら送ってくれ。

さて、かんじんのプログラムなんだが、こいつは大きくて複雑なものなのでいくつもの部分に分かれている。それらを1つ1つ載せていくので、その予定を紹介しておこう。

○キャラクターメーカー（今月）
冒険の主人公となるロールプレイキャラクターの製作用プログラム。

○シナリオシステム1
○　〃　2
○　〃　3
○　〃　4

ゲームをするために必要な基本システムだ。

○シナリオメーカー1
○　〃　2

シナリオを自作するための道具。

とまあ、こういう予定だ。

プログラムの使い方

で、今回は、その第1回、キャラクターメーカーだ。ではまずその使い方を説明しよう。まずRUNさせると、

1．キャラクタ　ヲ　ツクル
2．キャラクタ　ヲ　ケス
3．キャラクタ　ヲ　ミル
4．オワリ

と、表示されるので、そのなかからカーソルキーでやりたいことを選んで「リターン」を押してくれ。すると、そこのメニューに画面が変化する。さて、では、その1つ1つについて説明していこう。

1．キャラクタ　ヲ　ツクル

これを選ぶと、まず今あるキャラクターが表示され、「カーソルキー」と「リターン」で選ぶようにいわれるので、何・・・もない所を選んで「リターン」を押すように。まあ別に人のいる所を選んでもいい

LIST

```
1000 '                    Character Genarater Version 1.0
1010 '
1020 '
1030 '      Programming date:From Sep-30th-1985 To Oct-03rd-1985
1040 '
1050 '
1060 '                         Programmed by Y.Sano
1070 '
1080 '          Copyright (c) MCMLXXXV by Y.Sano & Mic Mac Pro
1090 '
1100   GOSUB 3020                              ' ｼｮｷｶ
1110   GOSUB 1210                              ' ﾒﾆｭｰ
1120   IF CM = 1 THEN GOSUB 1490               ' ｻｸｾｲ
1130   IF CM = 2 THEN GOSUB 1700               ' ｻｸｼﾞｮ
1140   IF CM = 3 THEN GOSUB 1870               ' ﾋｮｳｼﾞ
1150   IF CM = 4 THEN 1170
1160 GOTO 1110
1170 END
1180 '
1190 ' ﾒﾆｭｰ
1200 '
1210   CLS
1220   CM=1 : PV=CM
1230   COLOR 4
1240   RESTORE 1440
1250   FOR I=0 TO 3
1260      READ S$(I)
1270      LOCATE 6,I*2+6 : PRINT S$(I)
1280   NEXT
1290   COLOR 7
1300   LOCATE 6,20 : PRINT "ｶｰｿﾙｷｰ ﾄ ﾘﾀｰﾝｷｰ ﾃﾞ ｴﾗﾝﾃﾞｸﾀﾞｻｲ " ;
1310   X=POS(0) : Y=CSRLIN
1320   COLOR 4
1330   LOCATE 6,PV*2+4 : PRINT S$(PV-1)
1340   COLOR 7
1350   LOCATE 6,CM*2+4 : PRINT S$(CM-1)
1360   LOCATE X,Y : A$=INPUT$(1)
1370   A=INSTR(CHR$(30)+CHR$(13)+CHR$(31),A$)
1380   IF A =  0 THEN 1320
1390   IF A =  2 THEN 1450
1400   PV=CM
1410   IF A =  1 THEN IF CM > 1 THEN CM=CM-1
1420   IF A =  3 THEN IF CM < 4 THEN CM=CM+1
1430   GOTO 1320
1440   DATA "1 : ｷｬﾗｸﾀ ｦ ﾂｸﾙ","2 : ｷｬﾗｸﾀ ｦ ｹｽ","3 : ｷｬﾗｸﾀ ｦ ﾐﾙ","4 : ｵﾜﾘ"
1450 RETURN
1460 '
1470 ' ｷｬﾗｸﾀ ｦ ﾂｸﾙ
1480 '
1490   GOSUB 3410                              ' ﾌｧｲﾙ ｵｰﾌﾟﾝ
1500   GOSUB 3170                              ' ｷｬﾗｸﾀ ﾉ ﾖﾐｺﾐ
1510   GOSUB 1970                              ' ｷｬﾗｸﾀ ﾉ ﾋｮｳｼﾞ
1520   IF NP = 20 THEN PRINT "ｷｬﾗｸﾀ ｦ ﾂｸﾙ ﾊﾞｼｮ ｶﾞ ｱﾘﾏｾﾝ " : GOTO 1640
1530   NO=0
1540   GOSUB 2800                              ' ｷｬﾗｸﾀ ﾉ ｾﾝﾀｸ
1550   IF ESC      THEN 1650
1560   IF NM(NO)=0 THEN 1610
1570   LOCATE 2,22 : PRINT "ｿｺﾆﾊ ｽﾃﾞﾆ ﾋﾄｶﾞ ｲﾏｽ ";
1580   A$=INPUT$(1)
1590   LOCATE 2,22 : PRINT "                              "
1600 GOTO 1540
1610   GOSUB 2090                              ' ｻｸｾｲ ﾙｰﾁﾝ
1620   GOSUB 3650                              ' ｷｬﾗｸﾀ ﾉ ｶｷｺﾐ
```

```
1630 GOTO 1650
1640   A$=INPUT$(1)
1650   GOSUB 3510                        ' ﾌｧｲﾙ ｸﾛｰｽﾞ
1660 RETURN
1670 '
1680 ' ｷｬﾗｸﾀ ｦ ｹｽ
1690 '
1700   GOSUB 3410                        ' ﾌｧｲﾙ ｵｰﾌﾟﾝ
1710   GOSUB 3170                        ' ｷｬﾗｸﾀ ﾉ ﾖﾐｺﾐ
1720   GOSUB 1970                        ' ｷｬﾗｸﾀ ﾉ ﾋｮｳｼﾞ
1730   NO=0
1740   GOSUB 2800                        ' ｷｬﾗｸﾀ ﾉ ｾﾝﾀｸ
1750   IF ESC    THEN 1820
1760   IF NM(NO) THEN 1810
1770   LOCATE 2,22 : PRINT "ｿｺﾆﾊ ﾀﾞﾚﾓ ｲﾏｾﾝ ";
1780   A$=INPUT$(1)
1790   LOCATE 2,22 : PRINT "                    "
1800 GOTO 1740
1810   GOSUB 3260                        ' ｷｬﾗｸﾀ ﾉ ｻｸｼﾞｮ
1820   GOSUB 3510                        ' ﾌｧｲﾙ ｸﾛｰｽﾞ
1830 RETURN
1840 '
1850 ' ｷｬﾗｸﾀ ｦ ﾐﾙ
1860 '
1870   GOSUB 3410                        ' ﾌｧｲﾙ ｵｰﾌﾟﾝ
1880   GOSUB 3170                        ' ｷｬﾗｸﾀ ﾉ ﾖﾐｺﾐ
1890   GOSUB 1970                        ' ｷｬﾗｸﾀ ﾉ ﾋｮｳｼﾞ
1900   GOSUB 3510                        ' ﾌｧｲﾙ ｸﾛｰｽﾞ
1910   LOCATE 2,20 : PRINT "ﾅﾆｶ ｷｰ ｦ ｵｽﾄ ﾒﾆｭｰ ﾆ ﾓﾄﾞﾘﾏｽ ";
1920   A$=INPUT$(1)
1930 RETURN
1940 '
1950 ' ｷｬﾗｸﾀ ﾉ ﾋｮｳｼﾞ
1960 '
1970   CLS
1980   COLOR 4
1990   FOR I=0 TO 4
2000      FOR J=0 TO 3
2010         LOCATE J*20+2,I*3+4 : PRINT NM$(I*4+J)
2020      NEXT
2030   NEXT
2040   COLOR 7
2050 RETURN
2060 '
2070 ' ｻｸｾｲ ﾙｰﾁﾝ
2080 '
2090   CLS
2100   RESTORE 2180
2110   COLOR 4
2120   FOR I=0 TO 4
2130      READ S$(I)
2140      LOCATE 5,I*2+6 : PRINT S$(I)
2150   NEXT
2160   GOSUB 2230                        ' ﾅﾏｴ   ｦ ﾂｸﾙ
2170   GOSUB 2440                        ' ｿﾞｸｾｲ ｦ ﾂｸﾙ
2180   DATA "Str. :","Dex. :","I.Q. :","Att. :","Cha. :"
2190 RETURN
2200 '
2210 ' ﾅﾏｴ ｦ ﾂｸﾙ
2220 '
2230   COLOR 4
2240   LOCATE 5, 4 : PRINT "Name :"
2250   NM$="" : LC=0
2260   LOCATE 5,20 : PRINT "16 ﾓｼﾞ ｲﾅｲ ﾃﾞ ﾅﾏｴ ｦ ｲﾚﾃｸﾀﾞｻｲ"
2270   LOCATE 12+LC,4 : A$=INPUT$(1) : A=ASC(A$)
2280   IF  A = 13 THEN 2390
2290   IF  A = 12 THEN 2350
2300   IF  A =  8 THEN 2370
2310   IF LC = 16 THEN 2270
2320   IF A < 32 OR A > &HDF THEN 2270
2330   NM$=NM$+A$ : LC=LC+1 : PRINT A$
2340 GOTO 2270
2350   LOCATE 12,4 : PRINT SPC(16)
2360 GOTO 2250
2370   IF LC THEN LC=LC-1 : NM$=LEFT$(NM$,LC) : LOCATE 12+LC,4 : PRINT " "
2380 GOTO 2270
2390   LSET NAM$=NM$
2400 RETURN
2410 '
2420 ' ｿﾞｸｾｲ ｦ ﾂｸﾙ
2430 '
2440   TL=0
2450   FOR I=0 TO 4
2460      ST(I)=INT(RND(1)*24)+5 : BO(I)=ST(I)
2470      TL=TL+ST(I)
2480   NEXT
2490   BO=22-TL¥10
2500   LOCATE 5,17 : PRINT "Bonus:"
2510   FOR I=0 TO 4
2520      LOCATE 12,I*2+6 : PRINT USING "###";ST(I)
2530   NEXT
2540   LOCATE 12,17 : PRINT USING "###";BO
2550   AT=0 : PA=AT
2560   LOCATE  5,20 : PRINT "ｶｰｿﾙｷｰ ﾄ '+','-' ﾃﾞ ﾎﾞｰﾅｽﾎﾟｲﾝﾄ ｦ ｶｹﾞﾝ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ
2570   X=POS(0) : Y=CSRLIN
2580   COLOR 4
2590   LOCATE 5,PA*2+6 : PRINT S$(PA)
2600   COLOR 7
2610   LOCATE 5,AT*2+6 : PRINT S$(AT)
2620   COLOR 4
2630   LOCATE X,Y : A$=INPUT$(1)
2640   A=INSTR(CHR$(13)+CHR$(30)+CHR$(31)+"+-",A$)
2650   IF A  = 0 THEN 2630
2660   IF A  = 1 THEN IF BO=0 THEN 2750 ELSE 2630
```

けれど、それじゃあそこに人がいると言われるだけだ。それと言い忘れていたけれど、このエディタでは最大20人までしか作れない。それ以上の人数を作りたかったらプログラムを改造してくれ。

さて、場所を選ぶと、画面が変わって「16モジイナイデナマエヲイレテクダサイ」と表示されるので名前を入力してくれ。名前を入力すると変な文字と数字が出てくる。これがその人物の能力を表している。その意味を説明しよう。

○Ｓｔｒ→そのキャラクターの持つ体力とか強さを表す。

○Ｄｅｘ→そのキャラクターの素早さを表わす。

○ＩＱ　→そのキャラクターの持つ知性を表す。

○Ａｔｔ→そのキャラクターの注意深さを表す。

○Ｂｏｎｕｓ→直接にキャラクターの能力には関係ないが、キャラクターを作るとき、このポイントを「Ｓｔｒ」や「ＩＱ」などに配分してその能力を強化することができるんだ。

ついでに言っておくと、この能力の限界の値はすべて１００だ。

まあ値の説明も終ったので説明を続けよう。

次に、「カーソルキー　ト　＋（プラス）、－（マイナス）デ　ボーナスポイント　ヲ　カゲン　シテクダサイ」とでる。これで＋を押すと選んでいる所の能力の値が増え、－を押すとその値が減る。そしてボーナスをすべて使いきったところで「リターン」を押すと、そのキャラクターの製作は終了する

2．キャラクタ　ヲ　ケス

こいつを選ぶと、前の「キャラクタ　ヲ　ツクル」みたいにまずキャラクターを選ぶモードになる。

さて、今度は名前のある所を選んでくれ。するとそのキャラクターは抹殺（まっさつ）されるのだ。わはは。

うっかり間違ったキャラクターを消してもいいように、キャラクターができたら、何かのソフトでバックアップしておいたほうがいいな。さもないと、君のお気に入りのキャラクターが消えちゃっても、むろん、オレは責任を取らないぜ。

3．キャラクタ　ヲ　ミル

現在あるすべてのキャラクターを表示するコマンド。これを選ぶと表が出るので、キャラクターの名前を確認することができる。何かキーを押すまではメインメニューに戻らない。そこでキーを何か押すまではその表を見ていられる。

4．オワリ

これは終わるだけのコマンド。

打ちこむときの注意

さて、このプログラムを打ちこむうえでの注意がいくつかあるからそれを書いておこう。

①まずこのプログラムはディスクを直接（とはいってもベーシックの命令を使ってだけど）扱うので、打ちこみ終わった後、必ずＳＡＶＥしておき、さらに違う中身のこ

```
2670   IF A  = 2 THEN PA=AT : AT=AT-(AT=0)*5-1 : GOTO 2580
2680   IF A  = 3 THEN PA=AT : AT=AT+(AT=4)*5+1 : GOTO 2580
2690   IF A  = 5 THEN IF ST(AT)>BO(AT) THEN ST(AT)=ST(AT)-1 : BO=BO+1
2700   IF BO = 0 THEN 2630
2710   IF A  = 4 THEN IF ST(AT)<30     THEN ST(AT)=ST(AT)+1 : BO=BO-1
2720   LOCATE 12,AT*2+6 : PRINT USING "###";ST(AT)
2730   LOCATE 12,    17 : PRINT USING "###";BO
2740 GOTO 2630
2750   NM(NO)=1
2760 RETURN
2770 '
2780 ' ｷｬﾗｸﾀ ﾉ ｾﾝﾀｸ
2790 '
2800   PN=NO
2810   LOCATE 3,20 : PRINT "ｶｰｿﾙｷｰ ﾄ ﾘﾀｰﾝｷｰ ﾃﾞ ｴﾗﾝﾃﾞｸﾀﾞｻｲ ";
2820   X=POS(0) : Y=CSRLIN
2830   COLOR 4
2840   LOCATE (PN MOD 4)*20+2,(PN¥4)*3+4 : PRINT NM$(PN)
2850   COLOR 7
2860   LOCATE (NO MOD 4)*20+2,(NO¥4)*3+4 : PRINT NM$(NO)
2870   LOCATE X,Y : A$=INPUT$(1)
2880   A=INSTR(CHR$(13)+CHR$(28)+CHR$(29)+CHR$(30)+CHR$(31)+CHR$(27),A$)
2890   IF A = 0 THEN 2870
2900   IF A = 1 THEN ESC=0 : GOTO 2980
2910   IF A = 6 THEN ESC=1 : GOTO 2980
2920   PN=NO
2930   IF A = 2 THEN NO=NO+(NO=19)*20+1
2940   IF A = 3 THEN NO=NO-(NO= 0)*20-1
2950   IF A = 4 THEN NO=NO-(NO< 4)* 4-4
2960   IF A = 5 THEN NO=NO+(NO>15)* 4+4
2970 GOTO 2830
2980 RETURN
2990 '
3000 ' ｼｮｷｶ
3010 '
3020   DEFINT A-Z : DIM NM$(19),NM(19),ST$(4),ST(4),BO(4),S$(4)
3030   RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)+RIGHT$(DATE$,2))
3040   GOSUB 3100                          ' ｶﾞﾒﾝ ﾉ ｼｮｷｶ
3050   GOSUB 3330                          ' ﾌｧｲﾙ ﾉ ｼｮｷｶ
3060 RETURN
3070 '
3080 ' ｶﾞﾒﾝ ﾉ ｼｮｷｶ
3090 '
3100   CONSOLE ,,0,1 : COLOR 7 : WIDTH 80,25 : CONSOLE 3,22
3110   SCREEN 0,0 : CLS 3
3120   LOCATE 12,1 : PRINT "Character generater v1.1"
3130 RETURN
3140 '
3150 ' ｷｬﾗｸﾀ ﾉ ﾖﾐｺﾐ
3160 '
3170   NP=0
3180   FOR NO=0 TO 19
3190      GOSUB 3560
3200      IF NM(NO) THEN NM$(NO)=NAM$ : NP=NP+1 ELSE NM$(NO)=STRING$(16,"_")
3210   NEXT
3220 RETURN
3230 '
3240 ' ｷｬﾗｸﾀ ﾉ ｻｸｼﾞｮ
3250 '
3260 ' GOSUB 3560                          ' ﾌｧｲﾙ ﾉ ﾖﾐｺﾐ
3270   NM(NO)=0
3280   GOSUB 3650                          ' ﾌｧｲﾙ ﾉ ｶｷｺﾐ
3290 RETURN
3300 '
3310 ' ﾌｧｲﾙ ﾉ ｼｮｷｶ
3320 '
3330   FIELD #1,1 AS ID$,16 AS NAM$
3340   FOR I=0 TO 4
3350      FIELD #1,I+17 AS DM$,1 AS ST$(I)
3360   NEXT
3370 RETURN
3380 '
3390 ' ﾌｧｲﾙ ｵｰﾌﾟﾝ
3400 '
3410   OPEN "char" AS #1
3420  'OPEN "O",#1,"char"
3430   IF LOF(1) = 20 THEN 3470
3440   FOR NO=0 TO 19
3450      GOSUB 3260                       ' ｷｬﾗｸﾀ ﾉ ｻｸｼﾞｮ
3460   NEXT
3470 RETURN
3480 '
3490 ' ﾌｧｲﾙ ｸﾛｰｽﾞ
3500 '
3510   CLOSE #1
3520 RETURN
3530 '
3540 ' ﾌｧｲﾙ ﾖﾐｺﾐ
3550 '
3560   GET #1,NO+1
3570   NM(NO)=ASC(ID$)
3580   FOR I=0 TO 4
3590      ST(I)=ASC(ST$(I))
3600   NEXT
3610 RETURN
3620 '
3630 ' ﾌｧｲﾙ ｶｷｺﾐ
3640 '
3650   LSET ID$=CHR$(NM(NO))
3660   FOR I=0 TO 4
3670      LSET ST$(I)=CHR$(ST(I))
3680   NEXT
3690   PUT #1,NO+1
3700 RETURN
```

われてもいいディスクを、SAVEしたディスクの代わりに入れて走らせるようにすること。これは打ちこみミスが完全になくなるまで繰り返すこと。

②このプログラムはPC-98／88シリーズではダイレクトに走るがFMシリーズ、X1などでは一部を書きかえなければ走らないので、後の移植マニュアルを参考に自分で直すこと。

プログラムの構造

今回もリストに圧迫されてあまりページがないので「PAD」を頼りに説明しておこう。

移植マニュアル

ここでは問題のありそうな命令をピックアップして書いておこう。

POS(O)↓カーソルのX座標を読みこむ命令。

CSRLIN↓カーソルのY座標を読みこむ命令。

INSTR(A$、B$)↓B$がA$の中にあるかどうかを調べる。

MOD↓余りを求める演算子。

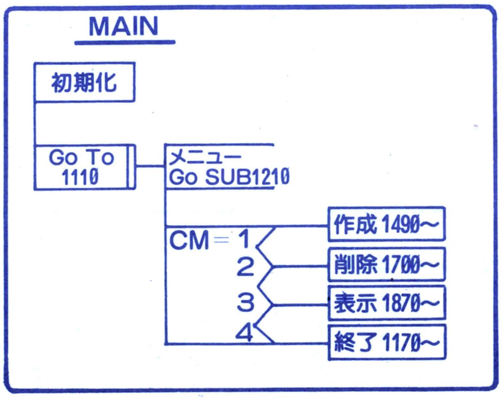
¥↓整数の割り算

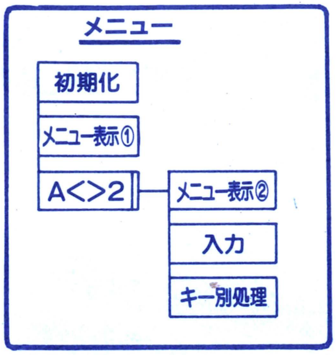
STRING$（n、A$）↓A$をn回繰り返す。

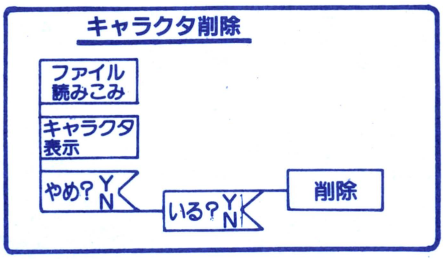
OPEN↓ファイルのオープン。

じゃあ、また来月！

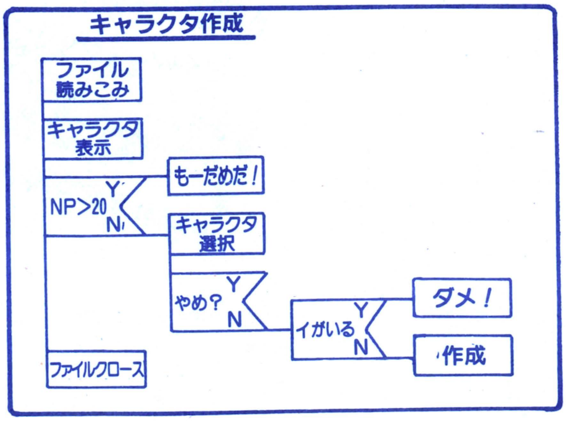
じゃあまた来月！







私は、史上最強空前絶後古今無双のプログラマー！私は誰の挑戦でも受ける！だが、挑戦なしでは戦うことはできない！ゆえに君の手紙を待っておるぞ！



INFORMATION インフォメーション

キミならどれを選ぶ?

各種のゲームソフトを発表しているコナミでは、今、ソフト開発の手がかりとして、公募アンケートを行っている。

その内容はというと、今までコナミから出た、アーケード、ファミコン、MSX用のゲームのなかから、どのゲームを、どのマシンに移植してほしいかを一つ選んで送るというものだ。

そして、もし、実際に製品化されたら、そのゲームに投票してくれた人のなかから、抽選で20名にそのソフトを、また、応募者のなかから50名に、コナミオリジナルジグソーパズルが当たる。

キミたちも、移植してほしいソフトがあったらどんどん応募してほしい。

応募方法

官製ハガキに、次のソフトのなかで移植してほしいソフトを回答例のように書き、住所、氏名、年齢、学年、持っている機種名、BEEPでこの募集を見た、と記入の上、下記の住所まで。

●ソフトリスト

〈MSX〉
ハイパーオリンピック I
ハイパーオリンピック 2
ハイパースポーツ I
ハイパースポーツ 2
ハイパースポーツ 3
コナミのテニス
コナミのゴルフ
コナミのベースボール
コナミのピンポン
けっきょく南極大冒険
わんぱくアスレチック
マジカルツリー
サーカスチャーリー
モン太君のいち・に・さんすう
イー・アル・カンフー
モピレンジャー
王家の谷
ピポルス
スカイジャガー
ロードファイター
コナミ・ハイパーラリー

〈ファミコン〉
イー・アル・カンフー
けっきょく南極大冒険
ロードファイター
ハイパーオリンピック
ハイパースポーツ

〈アーケード〉
グラディウス
ツインビー
ショーリンズロード
イー・アル・カンフー
コナミのピンポン
新入社員とおる君
ロードファイター
コナミスーパーバスケットボール

●回答例

アーケードのグラディウス→MSX用に
アーケードのツインビー→ファミコン用に
MSXの王家の谷→PC-88用に

応募、問い合わせ

〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 コナミ株式会社 ソフトアンケート係
(☎03・262・9111)

東芝のMSX2とCD-ROMシステム

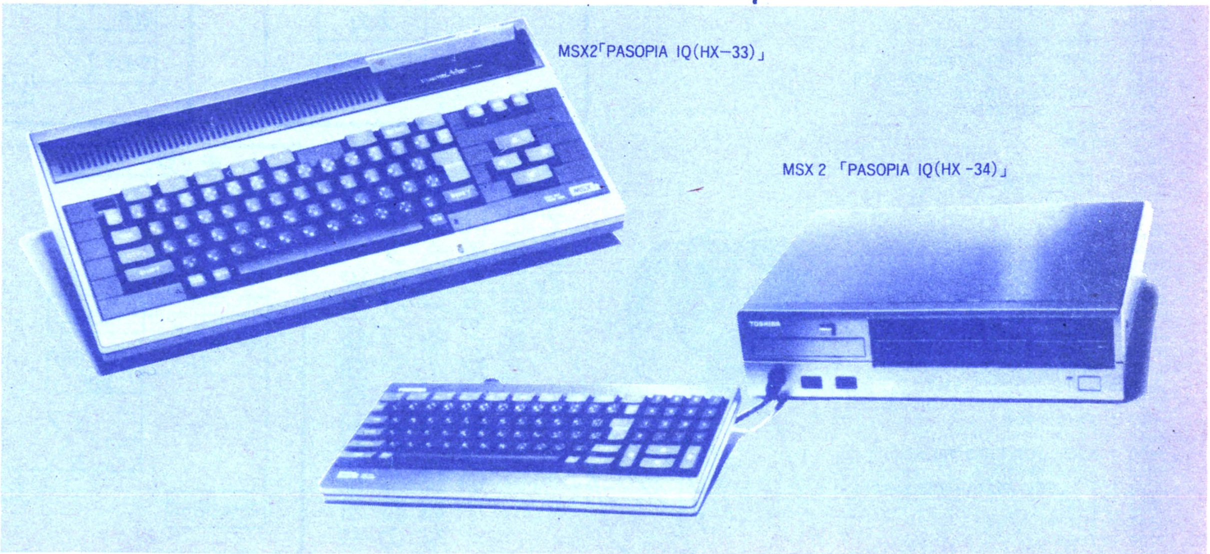
東芝から、MSX2を含むMSXホームコンピュータ4機種と「MSX2・CD-ROM」システムが発表された。

MSXは、HX-34、33、32、30の4種類で、HX-34と33はMSX2仕様になっている。なかでもHX-34は、1Mバイトの3・5インチディスクを内蔵し、本体とキーボードを分離しており、日本語ワープロソフトと漢字ROMも装備した本格派だ。これで価格は、14万8000円。HX-33は本体、キーボード一体型で9万9800円。

一方、HX-32と30は従来のMSX仕様で、HX-32は日本語ワープロソフトと漢字ROMを内蔵して7万9800円。HX-30は4万3800円の普及型。

そして、今回の目玉はなんといっても「MSX2・CD-ROM」システム。

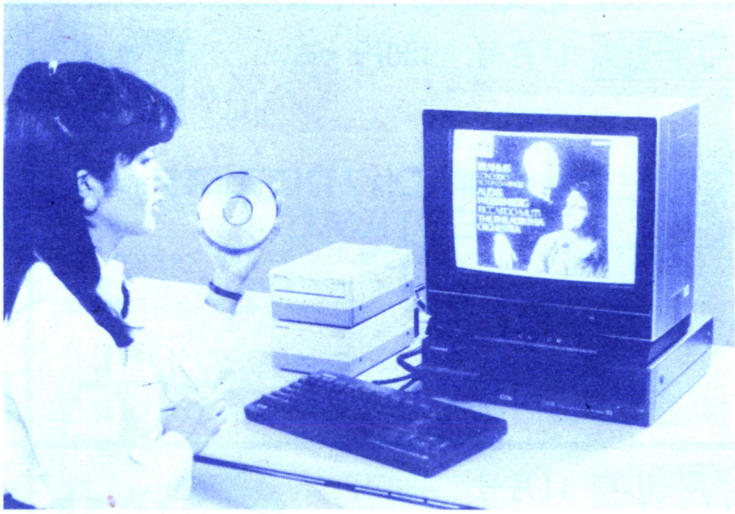
CD-ROMは、直径12センチのディスク一枚で約600メガバイトという、A4サイズの英文レター(2000文字/枚)で約30万枚分に相当する情報を記憶することができる。また、ディスクに音楽信号を同時に記録できるた



MSX2「PASOPIA IQ(HX-33)」

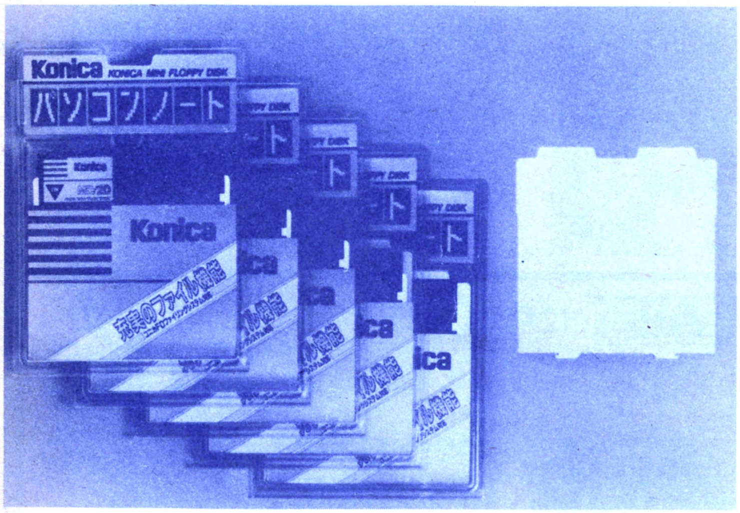
MSX 2「PASOPIA IQ(HX-34)」

め、ディスプレイでデータを見ながら、説明を音声で聞くということもできる。
　このシステムのコンピュータには、MSX2を使い、一画面の静止画像を表示している間に次の画面を挿入し、画面を約1秒で次々に切り換えることができる。
　これらの機能により、このシステムを使った教育訓練システム、商品情報システム、辞書や百科辞典などの電子出版などへの応用が期待される。
　なお、MSX2・CD-ROMシステムのインタフェースには、CD-ROMを駆動させるために必要な拡張BASICを組みこんでおり、かんたんにCD-ROMのデータを利用できるようになっている。
　このシステムは、昭和61年上期には商品化される予定だ。
　問い合わせ●㈱東芝広報室（☎03・457・2100）


「MSX2・CD-ROM」システム

ディスクをノート感覚で

今までディスケットを買おうとすると、10枚1組というのが一般的で、なかなか気軽に買うというわけにはいかなかった。
　そこで、2枚組のディスク「コニカパソコンノート」が、小西六写真から発売された。
　これは、コニカフロッピーディスク2枚と、カラーホルダーのセットになっていて、必要なときに気軽に購入できるようにと考えられたものだ。
　カラーホルダーは5色あり色別の管理がかんたんにできるようになっている。
　また、ある程度枚数がたまってきたら、別売のスタンドファイルや、オリジナルファイルボックスを併用することで、より使いやすい分類、管理ができるようにも工夫されている。
　販売も、従来のパソコン店に加え、カメラ店、家電店、文具店などが考えられており、「パソコンノート」というネーミングからもわかるように、文房具感覚で買うことができる。これで、ディスクも日用品感覚で買える時代が来たといえるかもしれない。
　価格は、MD／2Dが340円、MD／2HDが460円、MD／1Dが260円、MD／2DDが420円、別売のオリジナルファイルボックスが1200円、スタンドファイル5色セットが1250円、カラーホルダー5色セットが500円となっている。
　問い合わせ●小西六写真工業株式会社（☎03・349・5251）



PC-88シリーズ対応カラーグラフィックツール

NECのPC-8801シリーズ対応のカラーグラフィックツールが登場した。
　その名も「NEOS Z's ART SHOW」
　このソフトの開発元は、PC-98シリーズ用のグラフィックツール「ファニー」を開発したZeit（ツァイト）で、「ファニー」の基本的な機能にエディット機能を加え、豊富な色彩、ブラシ、各種ペン、スクリーントーンなどの画材を使い、かんたんにコンピューター・グラフィックスが楽しめるようになっている。
　また、光学式のNEOSマウスが付属しており、マイコンによる対話形式で操作できる。
　マニュアルには、マウスドライバも掲載されており、NEOSマウスを使ったユーザープログラムの開発も、手軽に行える。
　価格は、PC-8801mkIISR専用が2万4800円、PC-8801mkII専用とPC-8801専用が2万9800円。
　いずれもマウスを含めての価格だ。なお、PC-88mkII用とPC-88用には、インタフェースカードも含まれる。
　問い合わせ●㈱日本エレクトロニクス（☎03・486・4181）

好評発売中！

日本ソフトバンクの雑誌

月刊　11月号　480円　Oh!PC

特集：Oh!PCフェスティバル、FESTIVAL

ふたりで遊ぶ。コミュニケーションゲームからレイトレーシングまで

◆PC-9800シリーズ対応メモリエディタ／漢字標準配列ソート法
◆スーパー漢字BASIC88
◆ソフトを評論する9800ワープロ「PC-WORDひかり」
◆BASICでデータベース！ DISK CHARGE II

月刊　11月号　480円　Oh!MZ

特集：マシン語"入門"大全集

MZ-1500　テニスゲーム
MZ-2000/2200/2500　Mr.ルーレット
各機種移植版　DITMAN
MZ-2500BASICとテレホンソフトの詳解
秋の新作ソフトウェア
X1／X1 turboイメージカラーボードの紹介

月刊　11月号　480円　Oh!FM

特集：なるほど・ざ・CGワールド

マイコンのBASICで描くCG13次元シミュレーション入門／ちょっとだけアニメーション／画面データ高速ロード＆セーブ／パターンエディタほか

▶音楽プログラム「メトロポリスの片隅で」
▶BASIC総合EDITOR
▶Modula-2/09ベンチマークテスト
▶高速COPY mark III

月刊　12月号　580円　月刊 情報処理試験

別冊付録　60年度情報処理技術者試験速報
（2種全問題、全解答）

特集：61年2種午前試験の完全征服法

61年試験に向け、10講座新連載スタート！

季刊　第7号　480円　Oh!HITBIT

MSX 2用CGプログラム
MSX BASIC入門講座
MSXマシン語感覚
SMCで楽しむアニメーション
SMC用MIDIプログラム
SMCリンクパッケージ集vol. 3

月刊　12月号　580円　Oh!16

特集：日本語入力フロントプロセッサの効用

■ユーザーにとってのパーソナルコンピュータと日本語 ■VJE-α、ATOK 4における機能比較と課題点■アプリケーション上での応用例 ■スクリーンエディタにおけるMS-DOS日本語入力フロントプロセッサ ■〈開発側のコンセプト〉VJE-αについて ■一太郎を語る

●おすすめMENU
・ついに出たMacの日本語ワープロ・Eg Word
・カード型データベースを見る（3回連載）

季刊　第13号　480円　Oh!HC

■HCシリーズを電話回線につなごう
■パソコン通信をはじめよう
■タートルグラフィックス　Spice Set
■年末調整事務の省力化　EDITOR
■美しい文書作成ツール 英文書メーカー
■ボクのとっておきゲーム　がんばれZEM君
■電子ノート機能アップツール
検索プログラム
■アキラのパソコン世相を斬る
■THE BOARDユーザー・インタビュー

季刊　第7号　480円　Oh!PASOPIA

ニューマシン登場：PASOPIA1600DJ-5030

●パソピアビジネスレポート
●日本語ワードプロセッサ
レベル2／ラティスC／日本語PIPS
●informix／オンライン入門
●パソピア、5、7 GAME・ゲーム・げーむ

X1、PC-8801シリーズ・PC-9801シリーズ(11/21発売)、FM-7シリーズ(発売日未定)日本ファルコム

徹底研究II

ザナドゥ

徹底研究IIでは、先月号でも紹介したドラゴンスレイヤーII「XANADU(ザナドゥ)」を取り上げてみた。リアルタイムR.P.G.の元祖ともいえる日本ファルコムの新作を大公開だ!!

森村あおい

さて、この「ザナドゥ」、ドラゴンスレイヤーIIという副題がついている。前作「ドラゴンスレイヤー」は、リアルタイムR・P・G・として、日本のR・P・G・の1つの新しい型を作ったといえるだろう。しかし、リアルタイム要素が強すぎて、R・P・G・としては賛否両論あった。ところがこの「ザナドゥ」は、そんな文句を言うR・P・G・マニアや、R・P・G・は難しくて、と言うアクションゲーマーの両方がのめりこめるような、また新しい意味でのリアルタイムR・P・G・なのだ。

具体的に言うと、R・P・G・としてのスケール、データ量は今までの国産のどのゲームよりも多く、リアルタイムゲームとしては、ハイドライドがドルアーガに似ていたように、ザナドゥは、ドラゴンバスターに似ている。

と、まあこれだけでも凄(すご)いゲームだ、ということはわかってくれるだろうけど、僕が一番驚いたのは、もっと別のことだ。それは、「すべてが決められている」ということなんだ。どういうことかというと、今までのR・P・G・は、イニシャルセットアップ(初期設定)されたもの以外は、ランダムな要素で構成されていた。

つまり、1階のどこそこには、××というモンスターがいて、これを倒せば△△が手に入る。これがイニシャルセットアップ。しかし、これ以外のモンスターに会ったとしても、それは何だかも、何を持っているかもランダムで決められる。それはその階に出るモンスターならば何でもイイわけで、出会った後どーなってもかまわない。これをアクションゲームでいえば、一度画面の外に出てしまった敵は、追っかけていってももういない、というパターンだ。こんなランダムな要素を取りのぞいて、イニシャルセットアップのみで作られたR・P・G・が「ザナドゥ」なのだ。

わかりやすく言うと、たとえば、ゴブリンと出会って戦闘する。相手は5匹だったが、3匹しか倒せず、自分は逃げてしまった。すると、そのゴブリンは2匹のまま再び歩き回る。そして別の場所でまた出会うと、ちゃんと2匹で出てくるのだ。これは、アクションゲームの×発目で○○が出てきて、□□点というのと同じだ。

つまり、「ザナドゥ」は〝覚えるR・P・G・〟なんだ。このようなシステムを採っているので、キャラクター1人につき、1枚のディスクをゲームディスクからコピーして使い、セーブも1ヵ所でしかできないようになっている。前置きが少々長くなってしまったが、ゲームの内容を見てみよう。

基本的システム

基本的なキャラクターの動かし方は前作と同じで、テンキーを押すと、その方向にキャラクターがちょこちょこ動く。しかし、前作と同じなのはこれくらい。

ゲームをスタートさせてから、まずキャラクターの名前をつける。すると町に現れるので、城に行って王様と会う。そこでは武器とヨロイ、そして少々のお金をもらえるので、町にあるお店というか道場で、キャラクターの能力を決める。この能力は、力強さ、素早さなど8つあるので、自分の好きなように選ぶのがいいだろう。キャラクターができ上がったら、いよいよ冒険へ出発だ。町のはしまでちょこちょこ歩いていくと地下への入り口があるので入って行こう。

最初、地下に降りてもモンスターが出てこないので「アレッ」と思うはずだ。それもそのはず、ここはオマケの地下迷路だから、本当の地下の入り口を探そう。なお、前作と違ってゲームには重力があって、下に落ちていくからね。

さて、本当の地下の入り口に着くと、いよいよゲーム開始だ。マップを見てもらいたい。かなり縮小してあるが、その大きさといったら、半分に折ってもTAKEちゃんの机が隠れてしまうほどで、これが10階分あるのだ。そして、キャラクターがあるレベルに達しないと次の階に行けないようになっている。1階だけでも1日中やってやっと突破できるくらい大きい。全部突破してゲームを終わらせるには、3ヵ月くらいかかるんじゃないかな。

ビジュアル

さて、この地下迷宮。普通に歩き回るほかに4つのビジュアルパターンがある。まず、戦闘モード。ウロウロしているモンスターとぶつかると画面が切り替わって戦闘モードになるんだ。1匹で歩き回っているように見えるモンスター

もじつはグループなんだ。へへ、一匹かと思ってぶつかると9匹いた、なんてことにもなるから注意が必要だ。でも、画面のはじの壁のない所まで行けば、戦闘モードからぬけられるから心配無用。前に言ったようにモンスターの数が決まっているから、一匹倒しては脱出、というパターンを繰り返せば意外と楽かも。ちなみに歩き回るモードと違って重力がないから、下に落ちることはないのだ。

次にタワーモード。これは迷路中にあるタワーに入ると切り替わるが、戦闘画面と同じ構成になっている。ちなみにランプがないと真っ暗な画面で出入り口がどこにあるかわからなくなってしまうぞ。

次に巨大モンスターモード。これはタワー中の特定の場所にいるとんでもなく強い巨大モンスターの部屋に入ったときのモードだ。歩き回るモードと同じく横から見たパターンになって重力も出てくる。

そして最後に店モードだ。これは地上の町でも同じだが、地下に入るとアドベンチャー風の絵がでてきて、物を買ったり、傷をなおしたりすることができる。

ちなみに、地上にはキャラクターの能力を決める店だけしかなかったが、地下には武器、魔法などのいろいろな店がある。

キャラクター

作ったキャラクターは能力がどう分配されていようと、戦士、魔法使い、両方の性格を持っている。そのレベルは別々に表されており、最高16レベルまである。このレベルがある一定のところまで来ないと次の階へ進めないのは前に言ったとおりだが、そのレベルは戦士のレベルでも、魔法使いのレベルでもどちらでもよい。武器しか使わないと戦士のレベルが、魔法しか使わないと魔法使いのレベルだけが上がる仕組みになっている（戦士10レベル、魔法使い5レベルなんてこともある）。レベルの上げ方は当然モンスターを倒して経験ポイントを稼ぐことだ。ちなみにレベルを上げる場所はテンプルだ。

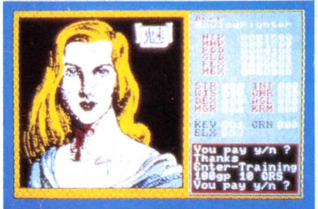
キャラクターの能力はレベルによって上がっていくが、それ以外の能力もいろいろな行動で上がっていく。武器を使う、魔法を使う、

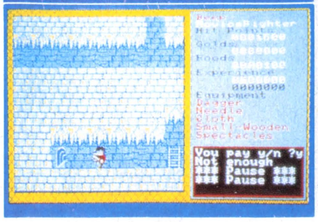
	ファイタータイトル
0	Novice Fighter
1	Aspirant
2	Battler
3	Fighter
4	Adept
5	Chevalier
6	Veteran
7	Warrior
8	Swordsman
9	Helo
10	Swashbuckler
11	Myrmidon
12	Champion
13	Super-hero
14	Paladin
15	Lord
16	Master-Lord

	ウィザードタイトル
0	Novice Wizard
1	Initiate
2	Trickster
3	Prestidigitat
4	Evoker
5	Conjurer
6	Theurgist
7	Thaumaturgist
8	Magician
9	Phantasmist
10	Enchanter
11	Warlock
12	Sorcerer
13	Necromancer
14	Illusionist
15	Wizard-Lv.15
16	Master-Wizard

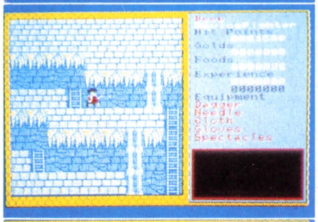
ゲームの最初に会わなくてはいけない、王様なのだ

これが唯一平和な世界"地上"なのだ


キャラクターの能力をきたえてくれる道場


地下に入ったら、まず、この本当の地下の入り口を見つけなければ

次のレベルに進むたびにこの扉を開けていく

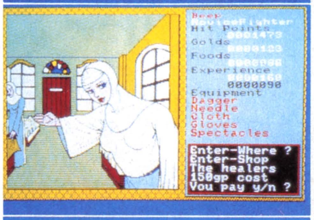

さて、ここから本当のスタートだ

地下にある店　武器

地下にある店　ヨロイ

地下にある店　魔法

地下にある　寺院


地下にある　病院

地下にある店　シールド

地下にある店　食料

キャラクターの成長過程
武器やヨロイを強力なものに変えながら、キャラクターは成長する

戦いにやぶれ昇天する主人公。こうならないようにガンバッテ！

傷薬を使う、などいろいろなアイテムを使うと、それを扱う能力が上昇していく仕組みなのだ。たとえば、短剣ばかり使っていれば、短剣を自由自在に使えるようになる。たとえ、短剣より大型の剣を使ったとしても、初めて使う剣よりも、使いなれた短剣のほうが、相手に与えるダメージが大きい。短剣だけ使っていけば通常の4倍の効果が現れるのだ。これは傷薬などにも同じことがいえる。つまり、使い続けていれば通常の4倍の効果のある傷薬にもなるのだ。このような能力が、各武器、魔法、マジックアイテムにあるのだからすごい。

また、ビジュアルの面でも、主人公キャラが武器やヨロイを変えるたびに、絵が変わっていくのだ。ちょっと細かくて気づかないかもしれないが、心憎いばかりの演出だ。

魔法

キャラクターの使える魔法は、大きく分けて2つある。1つは攻撃タイプ、もう1つは非攻撃タイプである。攻撃タイプの魔法は、キャラクターのレベルが上がったり、新しいスクロールによって覚えるタイプの魔法で、何度使ってもかまわないのだ。その種類は15種類以上あり、レベルで対応させると武器の攻撃よりやや弱い感じがする。が、モンスターのなかには魔法しかきかないようなやつらもいるので、キャラクターの性格が片寄らないようにしよう。

非攻撃タイプの魔法は、アイテム消費型。つまり、前作で魔法のつぼを使ったように、使用する魔法のマジックアイテムを1個ずつ消費していくのだ。このタイプの魔法は、傷をなおす、敵を知る、時を止めるなどがあり、攻撃型タイプの魔法と同時に使うこともできるのだ。

また、魔法は敵に当てるため、コントロールすることができ、敵の後ろに回り込ませ、モンスターの防御の弱い後方から攻撃することもできるのだ。

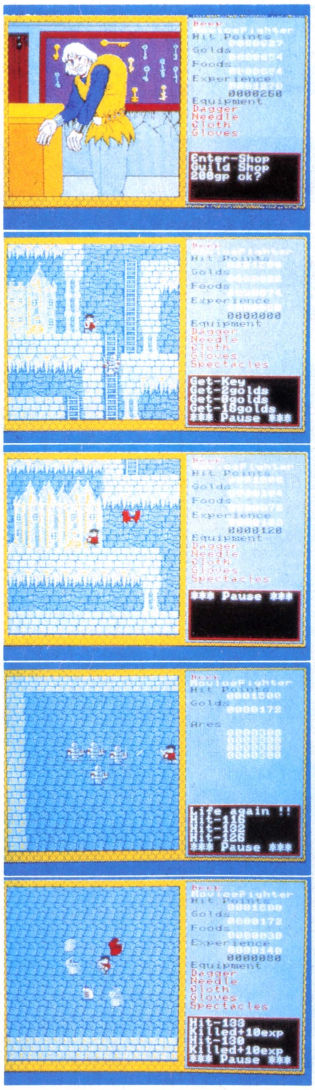
マジックアイテム

ある特定の敵の1グループを倒すと、マジックアイテムが手に入ることがある。グループのモンスターを1匹倒すたび、1個の白い宝箱が出てくる。そして、最後の1匹を倒すと赤い宝箱が出てくる。

白い箱には、食料か金が入っているだけだが、赤い箱には、そのモンスターによって決められているマジックアイテムが出てくるようになっている（当然、金や食料のときもあるし、スカの場合もある）。そのモンスターが何を持っているかは、マジックアイテムのメガネを使えば知ることができるが、ゲームを何度かやっているうちにおぼえてしまって、「まず××を倒して、△△を手に入れ、次に○○を……」という感じでゲームがスムーズに進むはずだ。アイテムは85種類もあり、いくつでも持つことができる。心配せずに集めよう。

モンスター

モンスターの種類はゲーム全体



ギルド

ビープの左側にあるのがタワーだ

うわっー、とバットから逃げるビープ

アレスに向かって魔法（NEEDLE）を投げたところ

モンスターに勝って宝箱を開ける楽しさ、ルンルン！

歩き回る画面と戦闘画面の切り替え

タワーの中の一室、前にガントレットが落ちている

左と右上にカギがある。ラッキー

ランプなしにタワーに入るとこうなる

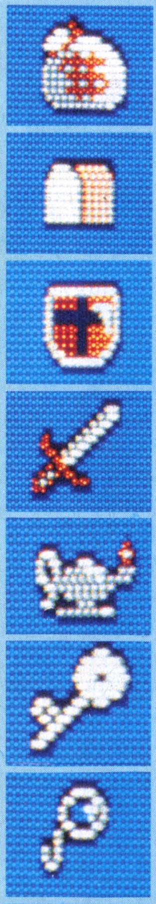
このようにお金だけ落ちている場合もある

出ました！ 巨大クラーケン

巨大クラーケンはジャンプもするのだ

これも巨大モンスター。強そう

アイテム例



GOLD 金

FOOD 食料

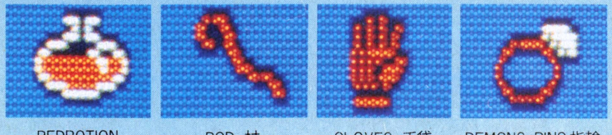
SHIELD 盾類

SWORD 剣類

Lamp ランプ

KEY カギ 扉を開ける

SPECTACLES メガネ 敵の能力を知る

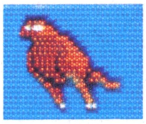


REDPOTION まず薬

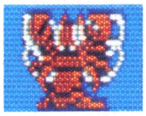
ROD 杖 魔法の経験を増す

GLOVES 手袋 武器の経験を増す

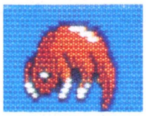
DEMONS RING 指輪 姿を消せる



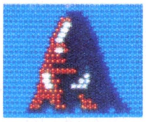
RAVEN 攻1400 防68
つやのある毛皮を持ち、後ろ足による蹴りと頭突きの反復攻撃はこのレベルのモンスターのなかで最も強力である



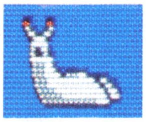
GAR BUG 攻219 防71
6本足の大きなザリガニ。本来肉食の生物だが、なかには草食のものもいて、めったに攻撃してこない。ガーバグの肉は食料になる



CAVE FISHER 攻♂35♀55 防45
洞くつにすむ八虫類。オスとメスがいて、オスは狂暴で集団行動する。メスは単独で攻撃はしてこないが近寄ってくる

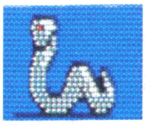


EXECUTIONER'S HOOD 攻48～216 防142
死刑執行人と呼ばれている、小型の生命体。防御力が大きいうえ、なかには魔法を使うものもいる

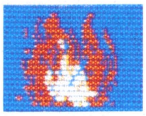


SLUG GIANT 攻560 防275
巨大ななめくじ。その皮膚は弾力性があり非貫通性の武器はあまりきかない。よく体中から貴重な品物が見つかる(ここよりレベル2)

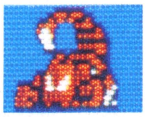
GRIMLOCK 攻300 防200
人間の4分の1ほどの小人。しかし、邪悪で人間をいけにえにすべく襲ってくる。彼らはNEEDLEの魔法を使ってくる



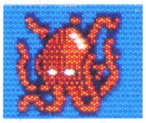
BOALISK 攻33 防64
かなり大型のヘビ。相手を毒牙で弱らせておいて、長い胴体でしめ殺す。しかし、その肉は美味で食料として役に立つ



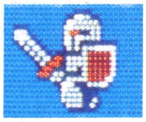
FIRE ELEMENT 攻0 防0
邪悪な魔法使いによって呼び出された火の精霊。移動も攻撃もしてこない単なる障害物だがヒットポイントが4,000もある



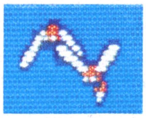
SCOPION GIANT 攻602 防50
近づいてきた者すべてに攻撃をかける大きなサソリ。その尾にある毒針は革のヨロイをかんたんにつき破ってしまう(ここよりレベル1)



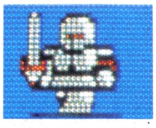
KRAKEN 攻小150大600 防50
大型のタコ。8本の触手をふり回して相手を攻撃する。体の小さいものと大きいものがいて、大きいものは狂暴なうえ、空を飛ぶ



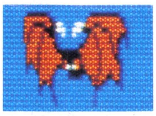
SIR GAWAINE 攻270 防80
アーサー王のお気に入りの従弟の名を騙るサギ師。なぜか9：00AM～12：00AMの間だけ強くなれるグウェインの真似をしている



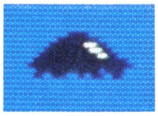
ASSASIN BAG 攻602 防50
この虫は哺乳類を産卵場所にするため、オス、メスいっしょに飛び回っている。その羽の粉は非常によくキズ薬となる



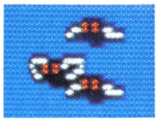
ARES 攻60 防118
青銅の剣と青銅の甲冑を持つ騎士である。しかし、中に入っているのは人間ではないのだ(レベル0)



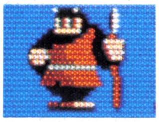
BAT 攻33 防70
人間が来ると頭上を飛び回るが、めったに襲ってこない。攻撃力も防御力も弱いのでかんたんに倒すことができる



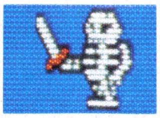
OCHE JELY 攻60 防90
巨大化したアメーバ。移動力は小さいが、岩のすきまなどから人間に襲いかかり、強酸をかけて消化しようとする



BEE GIANT 攻20 防66
モンスターのなかで一番弱いが、ハチの特徴でもある集団行動をとるため、一度に襲われるとやや苦労する



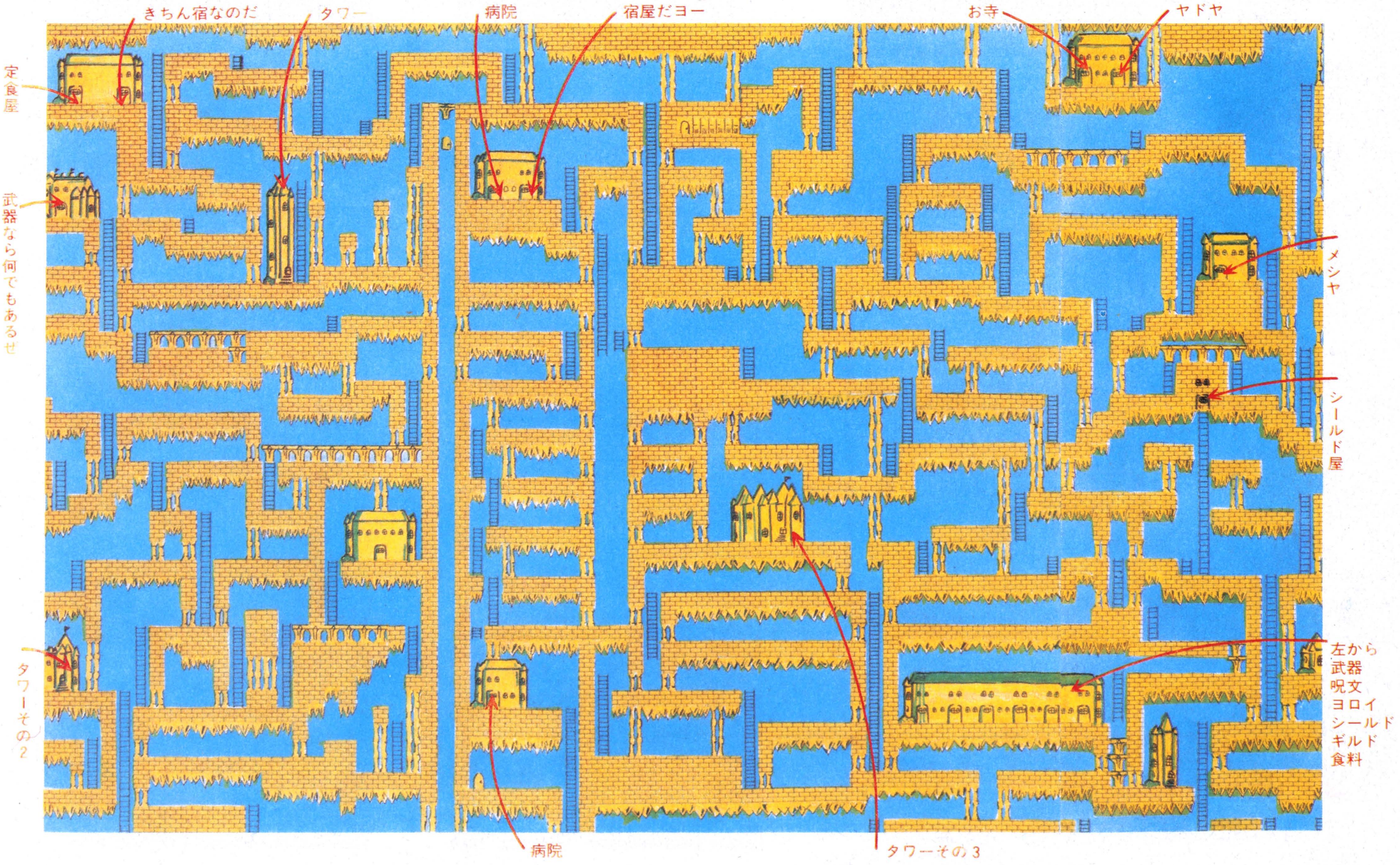
GOBLIN 攻70 防58
人間よりやや小型の鬼。原始的な槍と革の防具で武装している。生命力はこのレベルで一番高い



SKELETON 攻120 防55
邪悪な魔法使いによって動かされているガイコツである。攻撃力は最高だが、防御力はヒビの入った骨だけに弱い

※攻＝攻撃力、防＝防御力(正面)

レベル0



を通じて100種類近くいて、そのほとんどが、迷路の中を歩き回っている。そのなかのレベル0から2までに出てくるモンスターを別表にしておいたから参考にしてほしい。これら迷路、タワー内をうろうろしているモンスターの他に、巨大モンスターが何体かいる。そのうちの1つが、ゲームの最終目的になっているドラゴンだ。このドラゴンは、ビデオゲームのドラゴンバスターに感じが似ているというので、ぜひ一度見てみよう。

モンスターの設定は、非常に細かく1種類のモンスターにつき208のパラメータが用意されているのだ。その内容は、モンスターの方向による防御能力から、各魔法に対する力など、かなり細かくなっている。グラフィックでは1種類のモンスターにつき4種類用意されていて、歩き回っているように見えるからたいしたものだ。

リアルタイム

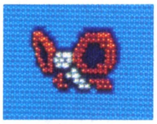
最初に、このゲームは「ドラゴンバスター」に似ていると書いたのは、ドラゴンが似てるというのもその理由だが、リアルタイムとしてのテクニックが、似ているというのが一番の理由だ。たとえば、2段ジャンプ。普通のジャンプでとどかないような所でも、このテクを使えば行けるのだ。

その他に使えるテクニックとしては、落とし穴などに落ちて動けなくなったとき、わざと戦闘モードに入る。そして戦いをさけて、上に脱出すれば無事落とし穴から抜けられるのだ。また、飛行できるモンスターの上に乗って空中旅行をすることもできるのだ。

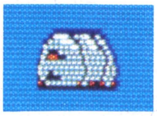
最後に

このゲーム、よくできている、という印象を強く受けたのは、データ量の多いゲームにありがちな、「長く疲れるゲーム」という印象をまったく感じさせない手軽さだ。

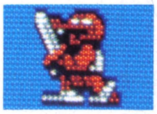
まあ、終らせるのに何ヵ月もかかるだろうが、そんな長さを感じさせないゲームだと言い切れる。



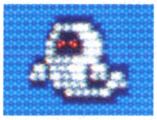
GLOOMWING（グルームウイング） 攻300 防0
毒蛾（どくが）の一種で、頭上に来て死の粉をふりまく。その羽の起こす強い風で近づけないが、もし近づければ防御力が0なのだ



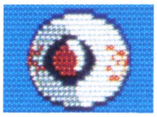
THUNDERHERPER（サンダーハーパー） 攻700 防450
巨大ないも虫。人を襲うことはめったにないが、移動の際生じる震動は間接的攻撃かもしれない



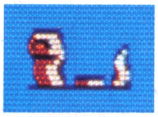
LIZARDMAN（リザードマン） 攻1120 防150
大昔に栄えた半獣半人のトカゲ人間。人間を食料として攻撃をしかけてくる。老いた者は魔法をかけてくる



UINAL（ユイナル） 攻微少 防微少
正確な意味では生物ではない。人間の感情等が集まり造り出した疑似生物で、驚かしてくる以外、人間に害は与えない

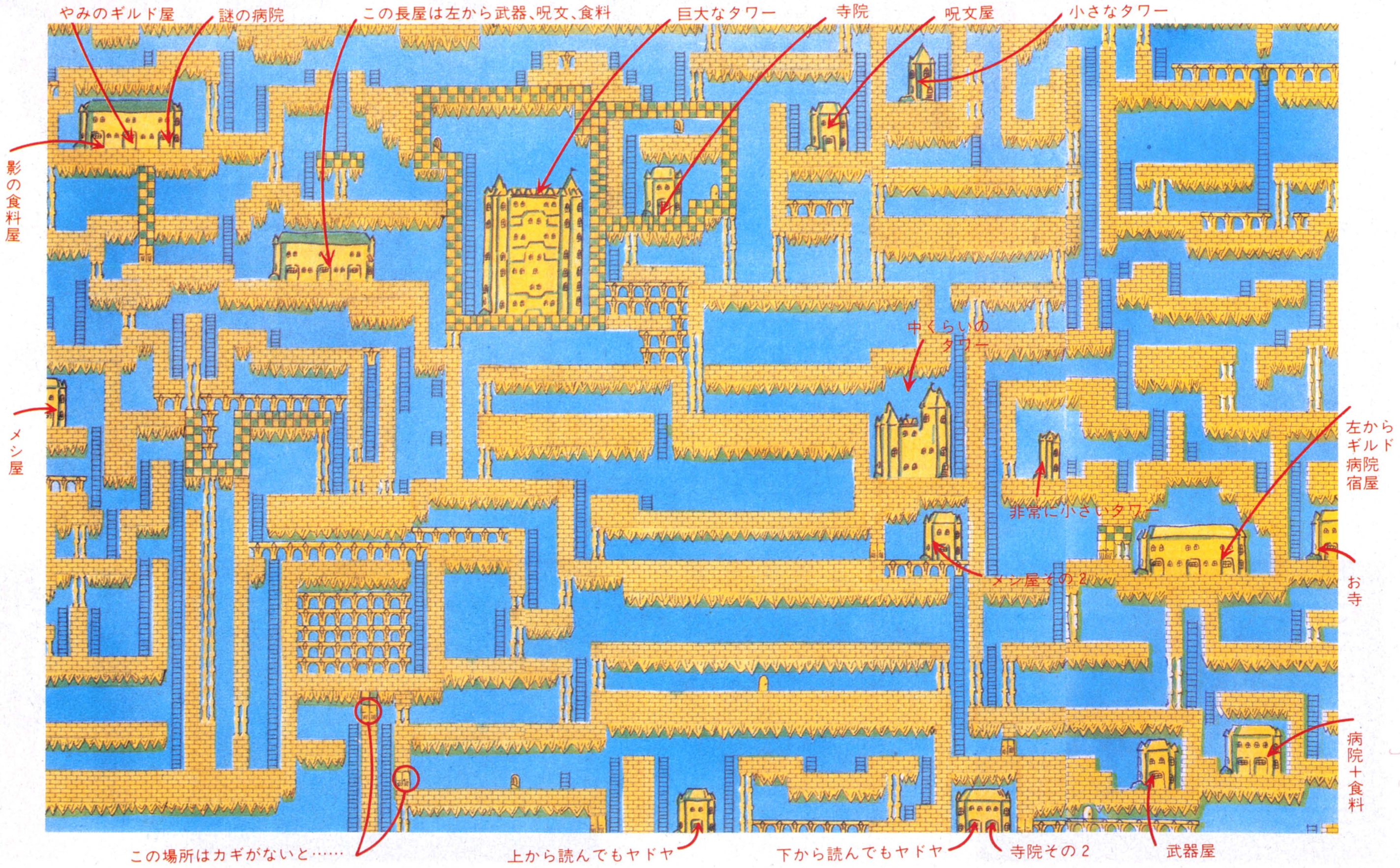


BEHOLDER（ビホルダー） 攻700 防微少
悪魔により偵察用生物として造られた目の化け物。姿を消し相手の攻撃をよけたり、巨大な目より魔法を投げてきたりする



LAMPREY（ランプレイ） 攻730 防500
吸血性のヘビ。2本の牙で麻酔性の毒を出し、相手の血を吸う。においに敏感で、血のにおいは好きだが、金属の臭いは苦手らしい

レベル1



パイナップル通信

夢のATARI520ST登場

ILLUST
MAMORU YAMAMOTO

第10回
文●桃園隆夫

ウワサの520STがパイナップルに

今回は、ウワサばかりが先行して、本当に発表されるか、その成り行きが注目されていた、あのATARI520STだ。

今年1月のCES（コンシューマーズ・エレクトロニック・ショー）で発表されたにもかかわらず、その後、このマシンに関する情報はまったく入ってこなかった。てっきりATARIのことだから、520STのプロジェクトがコケたのかと思っていたほどだ。

その520STが、たぶん日本で初めて、わがパイナップルに到着したときは、夢かとわが目を疑ったものだ。

そこで、さっそく今回は、その使用レポートをお届けしよう。

▲本邦初登場ATARI520ST。淡いグレー系の色で統一された、上品なデザイン。

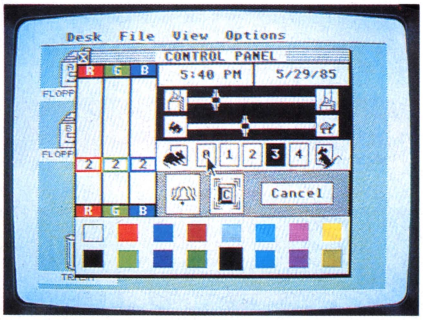
上品なデザイン、LOGOもついて…

この520STの基本システムは、キーボード(本体)、RGBカラーモニター、3.5インチのダブルサイデッド800Kドライブ、マウス、となっている。

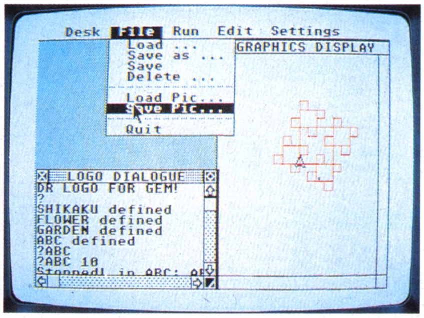
また、ボディカラーは、たいへんセンスのよい淡いグレー系の色で統一されていて、どんな場所に置いてもピッタシ合う感じだ。520STと同時に着いた130XEも、基本的な色とデザインはまったく同じなので、どうやらこれからのATARI・COMPUTERはこのカラーで統一されていくようだ（話はそれるけど、日本のコンピュータももっとデザインに気を配ってほしいね）。

そして、この520STを買うとついてくるソフトは、①システム・ディスク（システムすべてを管理するもの）。これには通信用プログラムや、自分の520STを起動させたとき画面を何ドットで表示させるか、バックグラウンドカラーおよびマルチウインドーを何色で出すかなどを決定できるプログラムなどが入っている。

そして②言語ソフト。ATAR

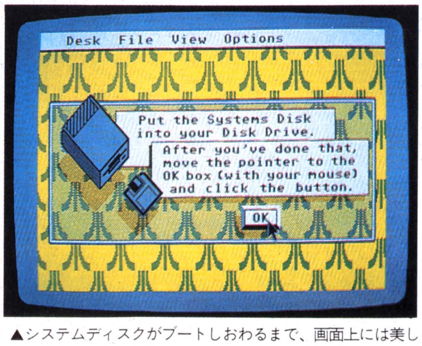


▲520STのコントロールパネル。マウスを使ってクリックしているところ。



▲LOGOを使って絵を描いてみよう。複雑な図形もかんたんに描けるぞ。

写A



▲システムディスクがブートしおわるまで、画面上には美しいグラフィックスが色鮮やかに変わっていく。

I・BASICにATARI・LOGOがついてくる。さすがに、LOGOもついてくるところなどはいかにUSAでパソコンがエデュケーション（教育）に使用されているかを物語っているようだね。

現在あるパソコンを葬りかねないマシン

さて、この520STに生命をふきこむことにしよう。

まず、モニターとディスクドライブのスウィッチを〝ON〟しよう。モニター、ドライブ、本体と、それぞれ別電源なのだ。おまけに、ドライブと本体それぞれにパワーサプライがあるところなど、いかにもATARIらしい。

そして本体。画面にはATARI800の伝統を受け継いだ、たいへんきれいなATARIのロゴが映し出される。スウィッチを入れてすぐにこんなに美しいグラフィックスが現れるパソコンは、この520ST以外にはたぶんないだろう。このショーは、システムディスクがブートしおわるまで見られ、そののちシステムモードに入る。

あとは自分が楽しみたいソフトをドライブに入れ、マウスを使ってアイコンをクリックするだけだ。

このSTもアップルのマッキントッシュ同様に、キーボードはあるが、ほとんどマウスのみでコントロールできるようになっている。かといって、キーボードがおそまつにできているわけではなく、それどころか、かなりな重装備だ。

フルアスキー・キーはもちろんのこと、ファンクションキー10個、コマンドキーやアローキー、そしてビジネス用のテンキーまでついている。ゲームから本格的ビジネスまで何でもOK！という感じで、キータッチもソフトで静かだ。

CPU、ROM、RAMなどもこのキーボードのなかに組まれていて、スピーカーはモニターに内蔵されている。

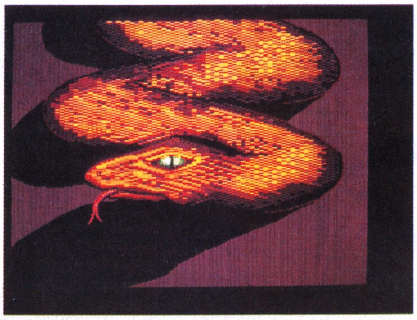
また、本体の裏側には、なんとハードディスクドライブのインタフェース、ジョイスティックポート2個（うち1つはマウスポートでもある）、そしてROMカートリッジのスロットが1個ついているのだ。

このROM用スロットがついているというのは恐ろしいことで、これらの機能をフルに活用したソフトウェアができたら、きっと今まであった世界中のパソコンを過去の世界へと葬ってしまうだろう。

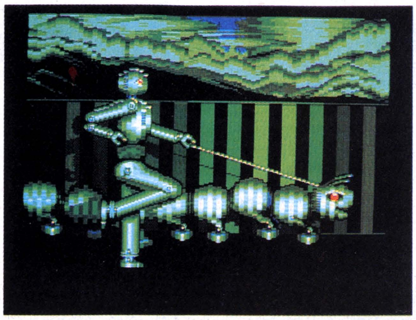
この520STのソフトは、現在発表されているもの（パブリック・ドメイン——著作権のないもの——を含めて）がすでに200〜300程度ある。この数を見れば、まだ8月に発売されたばかりのこのマシンに対して、いかにソフトハウスやサードパーティーが力を入れているかがわかるだろう。

この原稿を書いている時点では、まだ付属されているソフトしか来ていないが、BEEPが発売されるころには新しいソフトが入荷していることだろう。

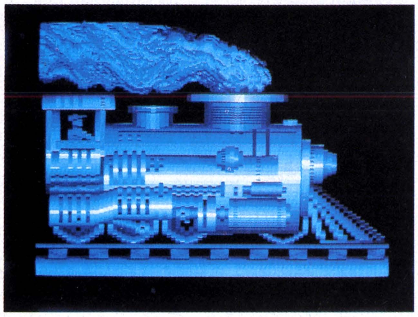
写B



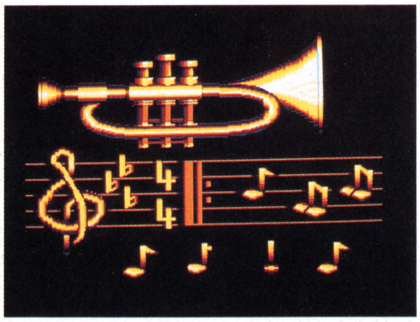
写C



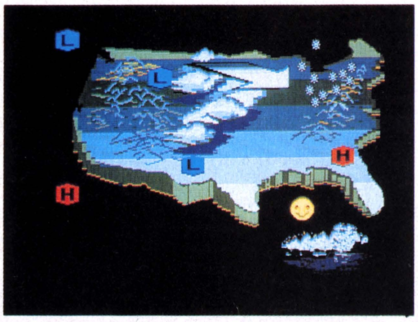
写D



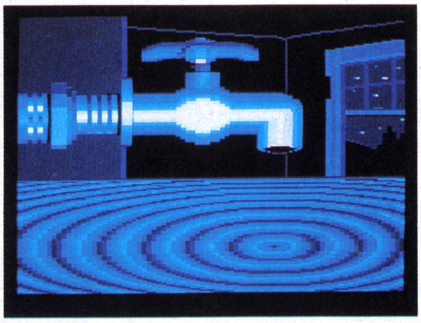
写E



写F



写G



こんなソフトが発売予定なのだ

それではこれから発売されるソフトをいくつか紹介してみよう。

まずはSUBLOGIC社（アップルやC64、アタリ用のFSIIで有名）の**JET**。これはF-16戦闘機の3-Dアーケードゲームでかなり高性能のリアリティ抜群のゲームらしい。

なにしろSTはMACと同じ68000というCPUを使っているが、カラーにもかかわらず、MACよりも超高速に処理できるから、とくにこのフライトシミュレータは注目株ですゾ！

その他アップルII用に出ている**サンドッグ**という宇宙RPGの移植版やEOAのホームアカウント用ソフトの**ファイナンシャル・クックブック**、ブローダーバンド社の**プリントショップ**等々、今までアップルやC64、アタリなどで発表されていたソフトがどんどん移植されるというからまいってしまうね。

ともかく、一刻も早くこのマシンで動くゲームソフトを見てみたいものだ。入手しだい、このコーナーでも取り上げるつもりなので乞う、ご期待のほどを！

では、来月また。

▲写H。写A〜写Hまではデモ画面。この鮮やかな色、リアルな質感を見てくれ。このグラフィックでゲームをしたいね。

ハング・オン

by　渡辺　瞬

度胸で勝負！ パワースライド走法にキミもチャレンジ!!

冬休みのお相手は、もうマークIIIに決まりだね。なんたってこのBGMの気持ちよさ、キャラクターの重ね合わせの美しさ、そしてスピード感！　ビデオゲームに劣らない迫力が今日からキミのものに。そんなわけで、今月は特別に大きくこの２本をピックアップ！

「ハング・オン」　この言葉を聞いて、SEGAを連想した人は完全なゲーム人間だ！　素晴らしいグラフィックスと迫力ある音、そしてあの模造バイク……どれをとっても本格的なバイクシミュレータだね。ケチをつけるとしたら、ギヤとクラッチがないことぐらい。でも事故ると身体が空中に飛んで、マシンが大爆発するなんてところが妙にリアルだったりするから許せちゃう。

その「ハング・オン」が新製品セガマークIII用で発売されたんだ。マークIIIの機能を十分にいかしてグラフィックスも最高だし、ビデオゲームにはなかったギヤまで装備されているのだ。もちろん、ゲーム内容はほとんど同じ。これさえあれば、おまわりさんの目を気にせずに無免許・ノーヘル、しかもわが家で200km／hオーバーの世界を体験できるんだぞ〜。

〈競技規則〉　「コースは、サーキット、シーサイド、モニュメントバレー、シティナイト、さらにサーキットをもう1度走行するという5つのステージで構成されている。各ステージを規定制限時間60秒以内で通過できなければ即リタイヤ！　レベルが3つ用意されているので、各自の運転技術に従ってエントリーをすること。事故をおこした場合はその地点から再スタートできるがロスタイムを取られるので留意すること……云々」

——競技主催者から配布されたレースルールをまとめるとこんなものだ。エントリーしているのは、ブレインMKIIIの私（君）とボンディFCIIを駆るライバルたちだ。画面から推察するとマシンは500ccらしい。またMKIIIとF・C・II（ファ○コンの略？）はほとんど性能差がなく、チェッカーフラッグを受けるのは腕次第だぜ！

基本テクニック編 ＝タイミング＝

〈スタート〉　本物のロードレースでも、このスタートによって順位がほぼ決まるといっていいほど重要なのだ。とくにクラッチワークとスロットルそしてギヤチェンジには繊細な神経が必要だ。下手をするとエンストあるいはウィリーになってタイムロスになる。MKIIIにはクラッチはないが、セミオート3段ギヤが装着されている。これの使い方でずいぶんタイムを短縮できるはずだ。

ここで問題となるのがチェンジタイミング。0発進はローで行い、約90km／hでセカンドにシフト、さらに190km／h程度でトップに入れるのが一番いいようだ。

そしてもう1つ、クリスマスツリー（スタートランプ）がGO、つまり青になる前からスロットルを開けていること。このマシンは発進時グリップがよくスリップはしないし、ウィリーも絶対にしないからだ。

視点はより遠くにおくことが、迅速な判断につながってくる。

カーブはインを突くのが原則。このままアウトにふくらむと激突だ。

〈追い越し〉タイミングの勝負。ライバルが多いときは、スラロームだと思って走り抜ければカンタン。ビデオゲームのように5台並んで追い越しができないなんて、モータースポーツの精神に反するようなことはないから心配無用。

〈スローイン　ファストアウト〉スピードを落としてコーナーに進入し、コーナー出口でスピードを上げるのだ。これを守らないとコーナー後半でラインがふくらみ、コースアウトしてしまう。

モニュメントバレーは絶景。アウトインアウトの原則を忘れるな。

クリッピングポイントは過ぎているぞ。即、スロットル全開だ！

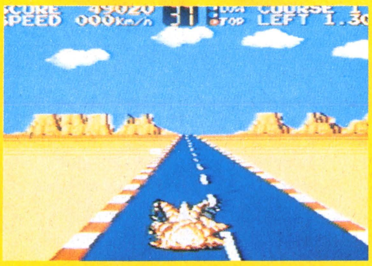
上級編　＝コーナー取り＝

〈コーナー走行法〉スローインファストアウトは基本なんだけど、ビビッてスピードを下げすぎてしまうことが多いんだ。スピードダウンは後輪ドリフトをハンドルやブレーキでコントロールできるくらいにするのがベスト。また、クリッピングポイントを過ぎたら、即スロットルを開けると速くコーナーをクリアできる。

ライン取りも重要だ。タイトコーナーならアウトインアウトがいいし、緩いカーブならインベタ（ベタッとイン側を走る）が最高だ。ちなみにアウトインアウトとは、コーナーの頂点よりやや後ろ側にあるクリッピングポイントを目指して、インに切り込んでいくのが本当なんだ。

しかし、ライバル車がいては最適ラインを走ることはできない。とくにタイトコーナーに他車がいると大変だ。こんなときはライン取りを変更せざるを得ないけど、ハンドルだけを使うと後輪が流れてコースアウトか大爆発になっちまう。スロットルワークでこなすときれいに抜け出せるはずだ。

スペンサーやW・ガードナーなどは、クイックな切り返しと後輪ドリフトを駆使したいわゆるパワースライド走法を得意としているんだけど……これがなかなか難しいんだ。後輪スライドを完全にコントロールできなければならないからネ。これを習得するにはコーナーリング速度を徐々にあげていき、度胸で体得するしかないんだ。



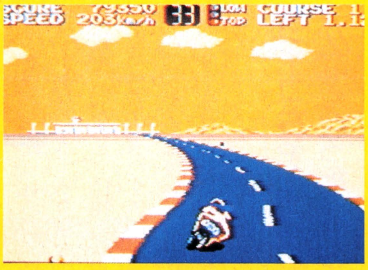
炎上シーンには、ビデオゲームのような人が吹っ飛ぶところがない。

〈複合コーナー走法〉見た目も派手だし、実際速く走れるパワースライド走法の独壇場！　コーナーを直線で結んだラインを走るんだから速くても当然だネ。

ライバル車が行く手を阻んだときは、やはりアクセルワークでパスするのがカッコイイ。後輪スライドとカウンターで走行方向を変えて、ライバルをパスする醍醐味はほとんど快感！　それから、第2コーナーにオーバースピードで突っ込みそうになったら、縁石に乗りあげてスピードを落とすなんて芸当もできる。ただし、コース脇のポールや岩に気をつけること。

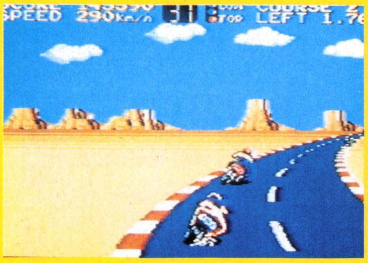
〈チェッカーフラッグ〉セガからバイクハンドルが別売されている。これがあればシットダウンタイプに早変わり。この1本がさらに楽しくなること請け合いだ。

最後に。ビデオゲームで足をステップに置かないのはサイテー!!

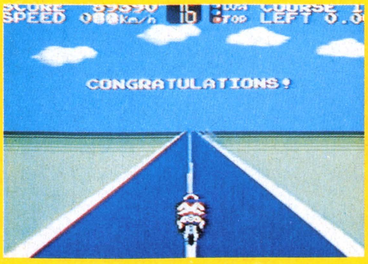


複合コーナーはライン取りが重要だ。クイックな切り返しをしよう。

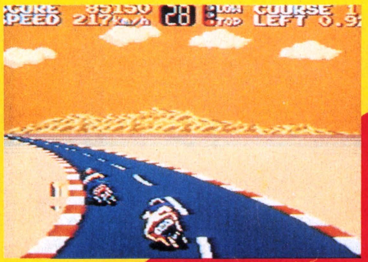
ナイトシティはタイトコーナーの連続だ。テクを駆使して突っ走れ。



完全なライン取りのミス！　これでは前車を追い越せないぞ。



5ステージを完走すると、こんなメッセージが出る。



スロットルワークでアウトにふくらみ、フルスロットルでパスしろ。

コース脇のカーブ指示板が見えたら、自分のラインを決めよう。

充実のセガ マークIII誕生！ ——ソフト編——

テディーボーイ・ブルース

by CPM闘幻狂 NIN

面数よりも点数で勝負！ 高得点取得テクはコレだ

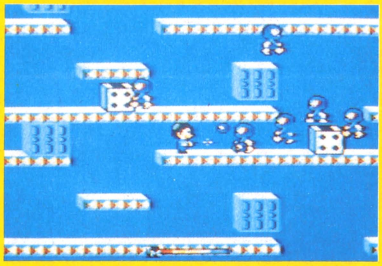
不思議の迷路に住みつく怪物たち。テディーボーイを操ってミクロ銃をぶっ放し、怪物たちが小さくなったら体当たり！ ジャンプでどこへでもピョンピョン移動して、ヨーコちゃんのためにガンバレ!!

ヨーコちゃんの部屋がなくなったよ〜！

厚さ2㎜、3×6㎝のマイカードは、定期入れにも入ってしまう手軽さ。いや〜、大革命ですな。で、さっそく遊んだわけだけど、うーん……いいんじゃない!!

たとえばBGM。ちゃんと石野ヨーコちゃんの曲が入ってるし、効果音などもビデオゲームそっくり。FM音源は使ってないけど、『ハング・オン』のようにBGMなしってわけではないし、今までのソフトに比べりゃ！

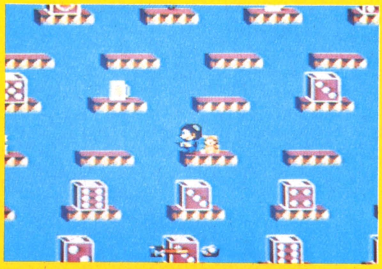
たとえばグラフィック。キャラクターの形・動きは上でき。ただ欲をいえばダルマンやピョーンの数がちょっと少ない気がする。各面の形は、ビデオゲーム版とそっくりだったり、オリジナルもあったりで、マークIIIだけの楽しさも味わえる。まあ、とにかく写真を見てほしい。絵の重ね合わせのキレイさは随一じゃないだろうか。



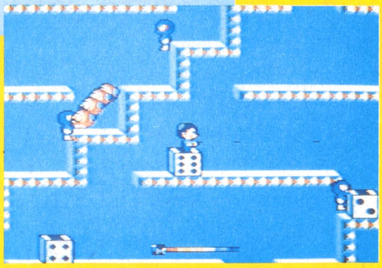
1面は楽勝！ 敵を連続でどんどん撃ち、点数をかせごう！

逆に残念だったのは、たとえば点数表示。敵を倒したときに何点入ったのかわからん！ 連続してポイントすると、効果音が徐々に高くなってはいくが、やはり200、400……と表示されて5万点というスコアが入ったときの喜びを味わえないのは、悲っ！

そしてボーナス・ステージ。ビデオゲームでは2種類あったのに、内容が全然違って1つだけ。それなりにおもしろいけど、あのテディーボーイの射撃や、ヨーコちゃんの部屋の宝捜しは最高だった。ボク個人としては、あの宝捜しだけでも1本のゲームと思えるくらい夢中になったし、なんといってもヨーコちゃんが活躍する唯一の場所だったのに……。ヨーコファンとしてはガックリ。



ボーナスゲームは落ち着いてサイコロをたくさん撃とう。



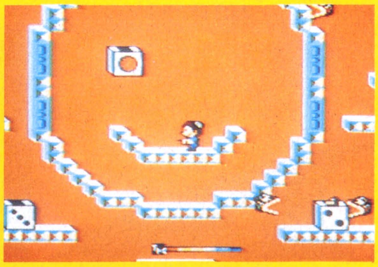
このようにサイコロの上は安全地帯。火がきてもだいじょうぶ。

てなわけで、ヨーコちゃんがいないのは淋しいが、ゲームはとてもスピーディでカル〜イ味なのだ。

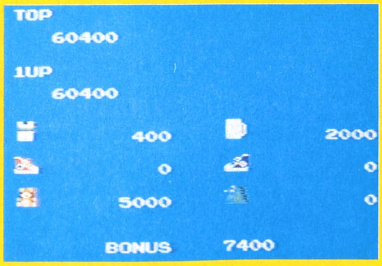
なにが出るかわからないボーナスゲーム

ゲームの詳しい内容はBEEP7月号でも紹介したので省くが、要するにちょっと頭を使って動けば、あっさりカタのつく面も多い。

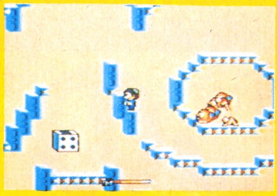
そこで、ビデオゲームと違うボーナスステージについてだけ少しふれておこう。——画面は突然サ



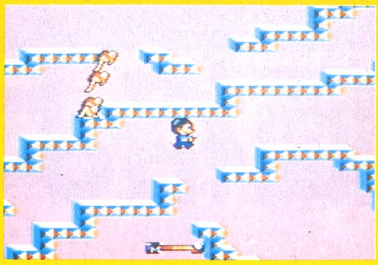
笑顔の中の敵を倒してから外へ向かって撃ちまくろう。火に注意。



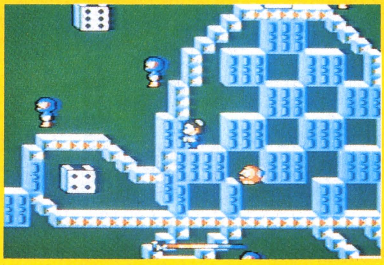
同じプレゼントを続けて取ると高得点。神経衰弱の要領でいこう。



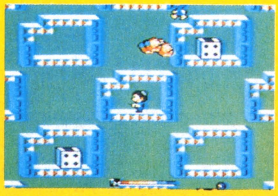
ピョーンとダルマンは大量得点につながる。しかし油断は禁物。



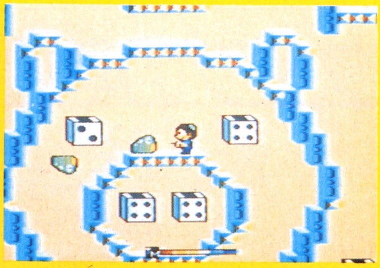
オシシをなるべく早く退治し、画面のつながりを考えながら撃とう。



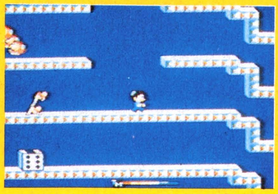
かめさんの形？ブロックの壊し方とでんでんの撃ちかたが問題。



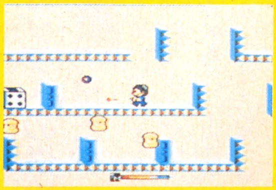
ダルマンをどこから撃つか……それが問題だ!!



ブタの鼻のところには火をよせつけないように。うまくいけば大量得点。



敵がどこからどう来ることやら……頭上に注意して闘おう。



のったりは1匹ずつ退治しよう。この面も頭上に注意。

イコロの嵐。これを撃つと（このときだけは、弾は1発ずつしか出ない）宝物（これらは全部ヨーコちゃんの部屋にあったものだ）か、でんでんか、目玉虫（タイマーをかじる虫）が現れる。連続して同じ宝物を出せば高得点だ（表2参照）。なお、ボーナスゲームが終わるのは、(1)でんでんにぶつかったとき＝スペシャルボーナス（？）がもらえる！ (2)タイマーが0になったとき、となっている。1発目で目玉虫に当たったら、運がなかったと思ってあきらめよう。5〜6発のうちにタイムアウトだ。

ブロックの壊し方で難易度も変わる！

さて、ここまではかなりかんたんなゲームだと思ったにちがいない。それは決して間違いではないが、これでなかなか奥が（テクが？）深いのだ。

面数よりも点数で競え！といわれる(?)このゲーム、適当に乱射しているだけではダメ。どこか1ヵ所で止まって敵をどんどん小さくし、連続体当たりで高得点を狙おう。

ただし、あまり長く止まっていると床が崩れてしまったり、小さな怪物もどんどん目玉虫と化してタイマーをかじり始める。これには手のほどこしようがないから、十分注意が必要だ。

それでもほとんどの面には、高得点を取りやすい場所というのが用意されているので、面の形をよく見て作戦を立てることだ。1面では8万点くらいは楽にとれるはずだ。

さて、ビデオゲームでは火が飛んできたが、マークIIIではそれがなくなったかわりに、さっき少しふれたが突然床が落ちてくる。じつはこれを逆手に使うことも、高得点への近道なのだ。敵の集まりやすい足元の床をわざと壊して、集中攻撃！ バカとハサミは使いよう、ってね。

最後に、壊せるブロックについて。このアイスブロック（ボクにはこのブロックがアイスブロックに見えるので、以後こう呼ばせてもらう）の取り扱い方だけで、このゲームの得点は決まる――といっても決して大袈裟ではないだろう。それほどこのアイスブロックは重要なものなのだ。なにしろ、これの壊し方ひとつで、その面がえらく難しい面になったり、かんたんになったりするんだから。これも面の形をよく見て研究し、有利な作戦を立てよう。

というわけで、キミははたして何面まで、何点までいけるだろうか？ ヨーコちゃんのために、しっかりひと肌脱いでほしい！

☆　☆　☆

いや〜、かなり引き合いが多いのか、BEEP㊮宛てに届くはずのマークIIIがセガさん宅を出たまま行方不明だそうで……。おかげで締め切りをすぎてからの原稿依頼となり、苦労、苦労。次の新作が出るまでには、見つかるといいな。で、次回作にも乞うご期待！

表1 キャラクター一覧

名前	特徴
テディーボーイ	不思議の迷路の怪物退治をする少年。テディーボーイを操って怪物どもを退治してくれ。
アオ・マスカラス	歩いたりジャンプしながらテディーボーイに向かってくる。待ち伏せして撃てばかんたん。
ダルマン	通常は何匹かが連なりながら移動する。コースはある程度決まっているので比較的かんたん。
でんでん	背中のからに弾が当たると首をひっ込める嫌な奴だが、目を狙って撃てばだいじょうぶ。
のったり	その名のとおり、のったりテディーボーイに向かってくる。連続で弾を8発撃たないとダメ。
オシシ	迷路内を自由に飛び回るシシマイ型怪物。かなり手強いのですきま等を狙って撃て。
イモリン	通常は迷路内の壁をはっているが、テディーボーイと同じY座標にくると降ってくる。
ピョーン	通常は何匹かが連なり迷路内を素早く飛び回る。1匹だけ残したりすると非常に危ない。

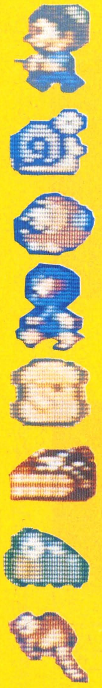


表2 ボーナス・キャラクター

名前	得点（連続得点）
ビール	800(2,000)点
怪獣のぬいぐるみ	10,000(50,000)点
赤のスニーカー	1,000(5,000)点
クマのぬいぐるみ	5,000(20,000)点
青のスニーカー	2,000(10,000)点
たばこ	400(1,000)点

充実のセガ　マークIII誕生！　――マシン編――

音よし絵よし価格よしのNew Face

by 浮田利康

カードタイプの専用ソフトも続々登場するぞ！

マークIII本体（￥15,000）と、今月紹介した「テディーボーイ・ブルース」「ハング・オン」のマイカード。これでお金は引き出せませ～ん！（各￥4,300）

従来のカートリッジがすべてコンパチ、そしてコンパクト。なにかと魅力がいっぱいの"マークIII"を優しく解剖してみよう。

良質ソフトの供給が普及の鍵だ！

マークIIIの頭脳、すなわちCPUはZ－80A。メモリは、メインRAMが8Kバイト内蔵で、ベーシックカートリッジ等で32Kバイトまで拡張されるんだ。

ゲーム機の命ともいえるグラフィックは、256×192ドット構成でカラーは64色使える。SC・SGシリーズは16色だったから、数段美しくなったわけだ。そしてスクロールも上下左右斜めと、スムーズできれい。

使用頻度の高いジョイパッドは、中央に小さな取りはずし可能のスティックがついている。もちろん別売の大型ジョイスティックで楽しむこともできるぞ。

もう1つ、とびっきりのニュースはテレコンパック（別売）だ。これでマークIIIがワイヤレスマシンに変身してしまうのだ。ゲームをUHFの電波にして、TVの使ってないVHFチャンネルでそれを受信するんだけど、じつに便利。マシンをあちこちに移動できるし、RFケーブルがグチャグチャとからまる心配もないからね。

さて、ユーザーの一番気になるソフトの互換性は？――大丈夫。マークIIIはSC・SGの上位コンパチブルマシンだから、ごく一部のカートリッジ（SC－3000ベーシック）が使えないだけで、あとはOK！ ゲームはもちろん全部遊べるぞ。

一方、ハードのほうもキーボード、大型ジョイスティック、ハンドルコントローラーといった従来の周辺機器は使える。

で、さっそくゲームも試してみたわけだけど――ファミコンに勝るとも劣らない画面。これまでプラス・イメージがあまりなかったセガマシンだけにビックリだ。サウンドは『テディー……』はイケル。でも、やっぱりFM音源にしてほしかった……ぜいたくかな？

今後はソフトの供給が鍵だと思う。いいゲーム、いっぱいね！

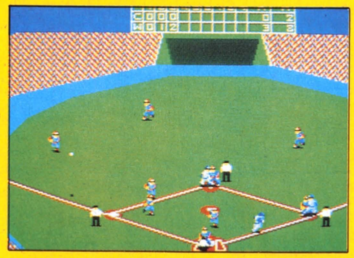
●新作"マイカードマークIII"はコレだ

★グレート・サッカー（￥4300）

スライディングタックルやコーナーキックから直接ゴールも狙えるぞ！ ゲームがよりリアルになった。（1～2人用）

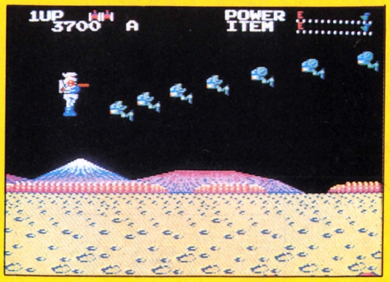
★グレート・ベースボール（￥4300）

バントはもちろん、リードや盗塁もできる。ピッチャーも負けじと牽制球をバシッ!! ホームラン競争もおまかせ！（1～2人用）



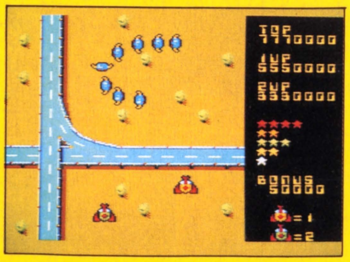
★アストロフラッシュ（￥4300）

キミはパイロット。最新式の飛行機は、友軍と合体すれば2連射機にパワーアップ。さらにロボットにも変身するぞ。（11月初旬予定）



★サテライト－7（￥4300）

縦方向スクロールのスペース・シューティングゲーム。背景は約150画面、隠れキャラもあるぞ。2人同時プレイも。（11月初旬予定）



BOOK

ナムコファン必携の1冊『ナムコゲームのすべて』

これはボクの独断なんだけれど、数あるビデオゲームメーカーのなかでも、ナムコほど多数の熱狂的なファンを持つところはないんじゃないだろうか。

かくいうボクも、その〝熱狂的なファン〟の1人。ナムコの新作がロケテスト（試作のゲームを実際にゲームセンターに出して、プレイヤーの反応などを見ること）に出ていると聞けば、どんな遠い場所にでも出かけるし、ナムコ提供のラジオ番組はかかさず聴くし、さらには、ナムコ関係の本が出版されているのを知ろうものなら、あらゆる手段を用いても手に入れる、というぐあいだ（ナムコファンとしてはフツーの行動？）。

そこでこの本『ナムコゲームのすべて』（電波新聞社）。この本は、題名からもわかるように、まるごと1冊ナムコゲーム。

その内容はといえば、大きく分けて4つの部分からなっている。

まず、大半を占めるのが、当然ながらゲーム紹介。過去から現在まで（具体的には「ボム・ビー」から「メトロクロス」まで）のゲームを、マップ、テクニックを交えながら紹介している。これはこれで役に立つんだけれども、それぐらいだったらBEEPのビデオゲームラボでもやっているぐらいだから、別に驚くにはあたらない。

それよりも、むしろこの本の最大のウリは、「ナムコミュージック大全集」と「ナムコキャラクター総図鑑」だろう。

「ミュージック」のほうは、なんとナムコのビデオゲームミュージックの楽譜が残らず掲載されている（！）んだ。この楽譜さえあれば、ピアノで弾くも、コンピューターで演奏させるも自由自在。もともと、ナムコのゲームミュージックはレコードになっているぐらいのデキのよさ。それを自分の手で楽しめるんだから、これはもう〔よくやってくれました〕の一言につきる。

そして「キャラクター」のほうも、ナムコゲームのキャラクターのドットパターンが、ほとんど掲載されているので、これもファンにとってはタマラナイものだろう。

この本には、その他「パソコンで楽しめるナムコゲーム」とか、「ナムコグッズ総カタログ」など、カタログとしても役に立つ事柄が満載、などなど。ナムコファンにとってはこれよりウレシイ本はない、というぐらいの内容だが、そこで問題になるのが値段だ。定価2500円といえばゲーム25回分。内容が内容だけに、高いか安いかは各人の判断にまかせるけれど、「ナムコの熱狂的なファン」にとっては必携といえるんじゃないだろうか。

（芋）

R.P.G.のルーツ、D&Dが日本語版で登場した

紹介するのが少しおそくなったが、ボード版ロールプレイングゲーム（R.P.G.）で最も有名なダンジョンズ&ドラゴンズ（DANGEONS&DRAGONS®以下D&D）が、日本語訳されて発売された。

このD&D®は、現在のボード版、コンピュータ版のR.P.G.の基本となっているもので、その影響は、さまざまなゲームのなかにあらわれている。

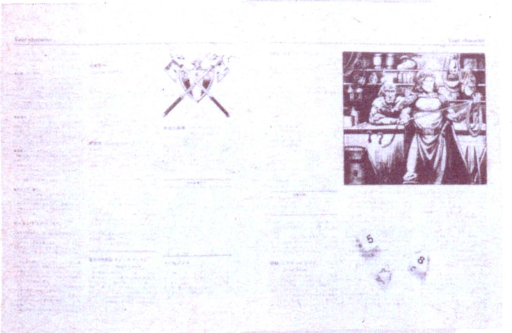
このゲームの題名であるダンジョンは洞窟、ドラゴンは竜のこと。つまり、竜の飛び回る世界を、宝物を探して地下深く入ってゆく冒険者が主人公となる。日本語版D&D®の箱を開けると、なかに入っているのは、本が2冊と、4面から20面までの各種サイコロぐらいのものだ。本2冊とサイコロだけとは、さびしい気もするが、この本には、キャラクターの作り方からモンスターの能力、マジックアイテムの種類などが非常に細かく書かれている。この本さえあれば、十分R.P.G.を楽しむことができるのだ。

さらに親切なことに、実際にR.P.G.をやっているところを、DM（ダンジョンマスター：ゲームを支配する人）とプレイヤー（DMの作ったシナリオのなかでプレイする人）のやりとりで細かく解説しているので、実際のゲームの進め方もよくわかるようになっている。

すべてのR.P.G.の基となっているだけあって遊び方もシンプルだ。キミも、何人かの友達を集めて実際にゲームをしてみれば、パーティーの構成や交渉、戦闘などを、よりリアルに体験することができるだろう。

ただ、誤訳が多かったり（もちろん訂正表が入っているが）R.P.G.用語の統一ができていなかったりするので、英語版を知っている人から見ると理解しづらいことが多い。でも、そんな点を割り引いても満点はあげられるゲームだ。

●価格4800円●連絡先㈱新和（☎03・861・8981）



ファミコンストラクションロードランナー[10]

ファミコンゲーム

ウワサのBEEP別冊で総集編も予定されているので、乞うご期待!

ハドソン
文／家族電算機

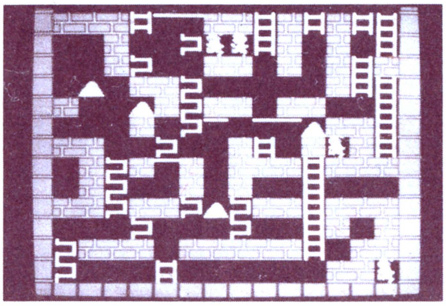
名切クン、八木クン、岸本クンなど常連の投稿者を生みだしてしまったこのコーナー! でも㋭のひとも、こりずにがんばってください――家族電算機より

新作面のコーナー

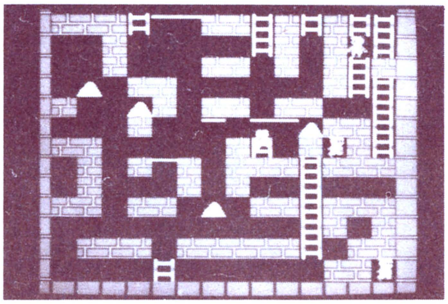
●ファミリーコンピュータの面

今月は、新作面も初心にもどったように「ファミリーコンピュータの面」です。

思えば「FCの面」「BEEPの面」から始まったファミコンストラクション。その初回の精神を受け継ぎ、読み取れる、意味のある言葉の面として作ってみました。字を最優先としたのでかんたんに解ける……はずがありません。と書くと、所要時間記入のムキになった手紙が3日遅れで届いたりするので、比較的かんたんに解けるとしておきましょう。ルートはすぐにわかると思います。



▲▼初心にもどった「ファミリーコンピュータの面」。キミも初めて「FCの面」「BEEPの面」に挑戦したあの日を思い出して、コントローラーIIのマイクに向かい「ハドソン」と叫ぼう!（アッチがった）



前号の解法コーナー

それでは、手早く前号の解法といきましょう。

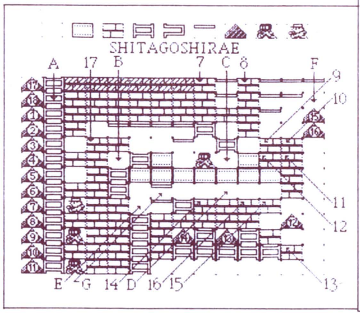
●交通整理の面

始まってすぐにA地点でバーにぶらさがり1をくずすと、番兵は3人とも左へ移動して下へ落ちて行きます。3人目が最上段から落ちようとするときに右へ走り、B地点まで待つと、最後の番兵だけがもどって来て、もともと番兵の入っていた穴の位置に止まるので、1が閉じるのを待ちます。

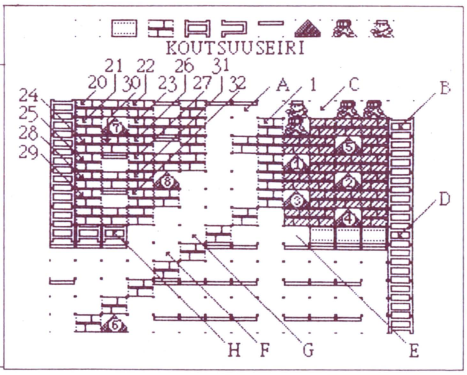
次にくずすべきレンガは、斜線を引いた部分（番号をつけるとすれば2～19）で、上の段から右→左の順に掘り進み、番兵を1段ずつ穴に落としながら、①～④を集めます。すると番兵は、⑤の金塊を持ったままEから落ちてバーを伝って来るので、最上段までおびき寄せて穴を掘って落とし、⑤を回収します。この後すぐに⑥を取りに行くと番兵も追いかけてきますが、⑥を取ると遠ざかるようにハシゴを登って行くので、最上段の穴にはまるのを待ちます（⑥を取るのが遅れ、番兵がD地点より下に来ると厄介なことになるので、手早く行いましょう）。

さて、再び1をくずし、落ちて行く番兵を追いかけて、彼がF、自分がG地点に来たらHまでかけぬけて、右上のパートに移ります。

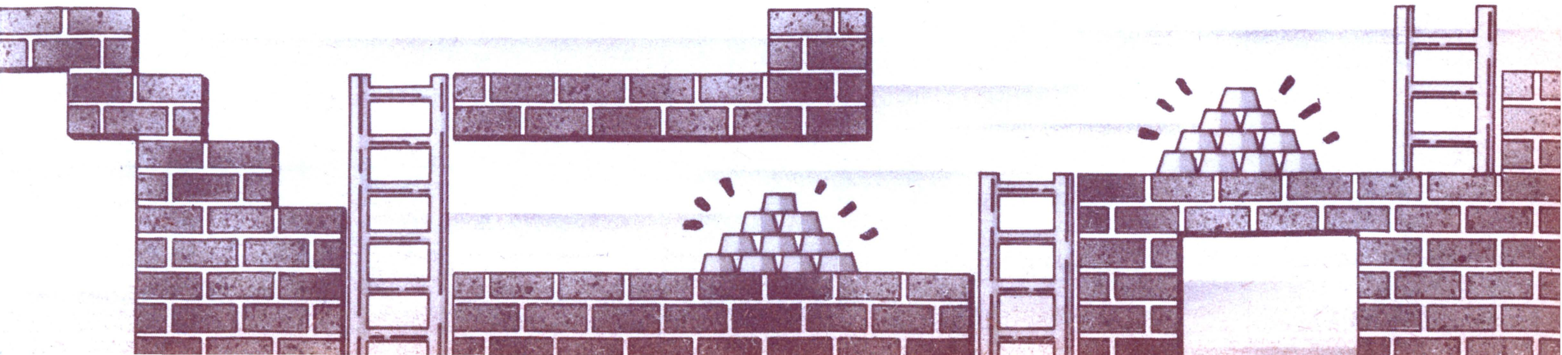
右上では、20をくずして再生する寸前に21をくずし、再生した20の上を通って22をくずし、飛びこんで23をくずします。⑦を取ったらハシゴにもどり、24、25とくずして、再び20の上を通り過ぎたら



▲「下ごしらえ」の面の解法



▲「交通整理」の面の解法



その20をくずしてから、まだ閉じていない22へ飛びこみます。ここまでが十分に早ければ、23は閉じておらず、26、27とくずして25からハシゴにもどることが可能です。すぐに28、29とくずして、20が閉じかけるそばから21をくずして入り、30をくずして飛びこむと、閉じかける27の下の31をくずせます。そこから飛びこんで⑧を取り、本当に閉じる寸前の29から脱出する…とまあこんなところです。

●下ごしらえの面

まずA地点に向かい、番兵をひきつけてから左に飛び降りて①～⑪を取ります（なぜ⑰、⑱を残すのかは、後で説明しましょう）。番兵がハシゴの点滅している部分の横にいるときに飛び降りれば、つかまらずに下まで落ち、一方、番兵は勝手にハシゴを登って右へ歩き2人とも穴に落ちます。もしハシゴから飛び降りるときに番兵もついて来てしまったら、ハシゴを少し登り再び飛び降りればOKです。

さて穴に落ちた番兵の頭を踏んで右側から下に降りますが、番兵を1人連れて降りないと上にもどって来れなくなるので、解放してやります。ところが8をくずしても番兵は動いてくれないため、ナント、斜線部分（番号をつければ1～6）を右からくずして、番兵の上で7をくずし、彼が左に動き始めたその瞬間をねらって8をくずして右に逃げつつ落ちるという手順が必要です。

⑮、⑯は自分で取ってはいけません。というのは、後半B地点を通るときに、中央部の番兵が左に1歩移動してルートを分断してしまうので、あらかじめ彼をC地点まで移動させておく必要があるため、⑮、⑯を自分で取ってしまうと、その事前工作ができなくなってしまうのです。そこで、番兵を連れて、落ちたら9をくずして彼を落とし、その頭の上で10をくずして飛びこみます。番兵が9の穴をはい出したら左に1歩ずれて11を、続いて12をくずして飛びこめば、壁ひとつへだてて中央の番兵が、C地点に移動します。

さっき9の穴をはい出した番兵は10の穴に落ちているはずですが、少し待つとそこからもはい出して右へ落ちて行くので、すかさず頭の上に乗っていっしょに落ち、左へ飛び出して⑫を取ったらすぐに番兵の上にもどって13をくずし、彼の頭の上を歩いてハシゴにつかまります。ここで⑬、⑭を取ったら番兵に先んじて中央のハシゴを登り、D地点で待ちます。番兵がE地点に来たら14をくずし、少したって15、16をくずして飛びこむと、14が閉じて番兵が死に、F地点から復活します（Fから復活させるために⑰、⑱を取らなかったのです）。その番兵は落ちるとちゅうで金塊を取って来るので、⑮、⑯が回収できるまで繰り返します。

最後に彼をF地点から復活させ、E地点に顔を出すのをG地点で待ち、左に渡って上に登り、左に1歩ずれてよい位置に来た番兵の頭を踏み上へ行き、17をくずして左へぬけ、⑰、⑱を取ればOK。

※トートツですが、ウワサのBEEP別冊の情報を!

BEEP別冊「ファミコン'86ゲームハンドブック」には、この連載ページの総集編が載ります。

今までこのコーナーに発表された家族電算機の面や投稿面だけでなく、新作の面も紹介されます。ファミコン・ロードランナー・ファン待望の別冊!!（12月上旬予定）

●LODE READER

さて、バグ情報（しつこいね）と投稿面ですが、別冊（12月上旬発売予定）にも投稿シリーズ最強面か?と思われる名切君と岸本君の面があるので、そちらもヨロシク。

まずバグ1は、その静岡の名切君からのもので、図のように入力してスタートすると、例によってレンガの中からランナーが現れ、番兵の右の3つを掘りハシゴにもどって番兵をレンガの中へひきこみ殺してしまうと、矢印のようにワク外のコンクリートの中に出現してゾロゾロ歩いて止まるというものです。このとき、最上段の1、2、3はランナーが通り過ぎると掘れなくなるという奇妙なことになってしまいます。そしてオマケは、落とし穴は横から入れないのに、その中に番兵が落ちているときに同じ動作をすると死んでしまうというものです。

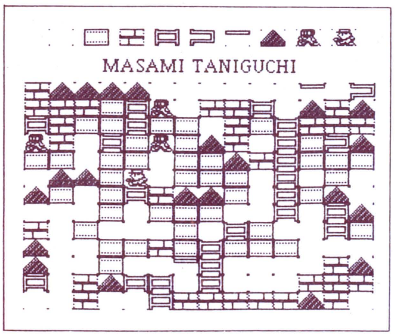
バグ2は愛知の八木君（チラシ手紙で有名）からのもので、図のようなものを最上段に作って1、2とくずし、金塊を持った番兵を落としてゴールするとスコア0点でクリアしてしまうもので、八木君はこれを「バグか?バカか?」とワケのわからないことを書いています。なお今回のチラシのヒット作は牧野薬品の「ふぉうみん茶」で、いったいなんなのでしょう。

●大阪の谷口君の面

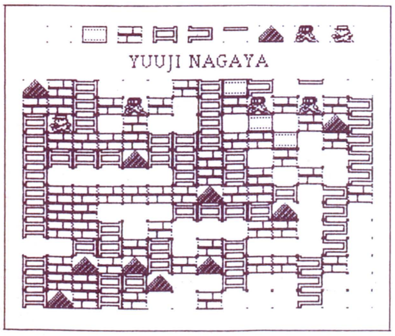
スタート直後をなんとかすれば何とかなるでしょう。右下のパートは案外楽に取れます。

●岐阜の長屋君の面

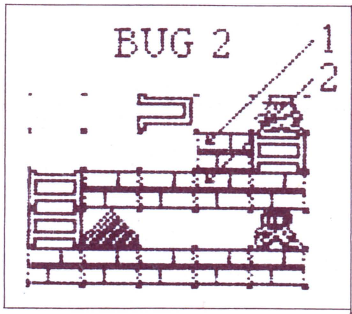
最後がポイントです。長屋君自身のヒントによると、番兵を2回に分けて誘導するそうですが、これはそのとおりに2分割誘導が必要です。



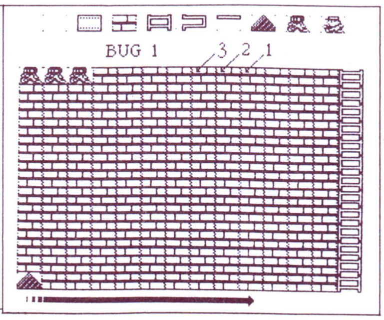
▲谷口昌実クン（摂津市・14歳）の投稿面



▲長屋裕二クン（岐阜市・16歳）の投稿面



▲常連・八木クンのバグ情報!

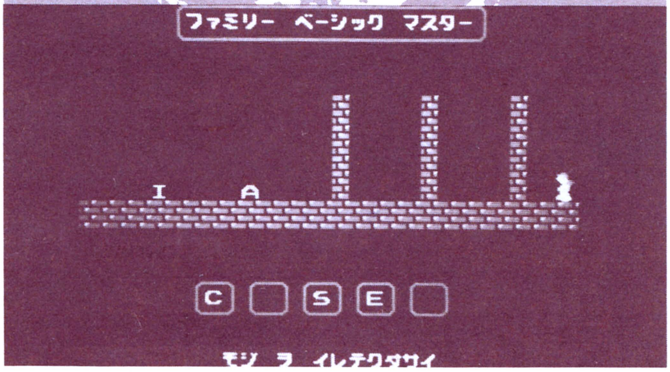


▲常連・名切クンのバグ情報!

ファミリーベーシックマスター

ファミリーコンピュータ

プロフェッサーファミベー



Beep Load

今月のプログラム

ファミリーベーシックマスター

BEEPが編集する「ファミリーベーシック・おもしろゲーム大作戦」が11月末に発売されます。このコーナーに発表されたプログラムもテープに入っているので、注目！

今月は、ファミリーベーシックのお勉強プログラムです。みなさんも、このプログラムで、ベーシックのコマンドをしっかり覚えてください

はじめに

ファミリーベーシックをマスターしたいと思っていてもなかなか命令が覚えられないという人も結構いるんじゃないかな。そこでそういう人のためにということで作ったのが、このファミリーベーシックマスターだ。これで遊べば、必ずマスターできるハズ。さあ、さっそく遊んじゃおう。

遊び方

RUNさせるとファミコンがベーシックの命令を一つ選び、その文字数だけ枠を表示してくれます。さあ、ここからすべてが始まります。ファミコンの選んだ命令が何であるかを推定し、枠に入るべき文字を入力します。該当する文字があった場合は、その該当する枠に文字が入り、なかった場合は上の壁の上に表示されます。こうしていって、枠内を全部埋めていけばいいわけです。なお、失敗は5回まで許されます。6回目であわれにもレディは下に落ちていってしまうので、そうならないようにがんばってください。うまく当てた場合は、マリオがあらわれてレディを助

BGグラフィック画面データ

	Ø	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1Ø	11	12	13	14	15	16	17	18	19	2Ø	21	22	23	24	25	26	27
Ø						K72	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	LØ2					
1						K62	フ	ァ	ミ	リ	ー		ベ	ー	シ	ッ	ク		マ	ス	タ	ー	K62					
2						L12	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	L22					
3																												
4																												
5																												
6					F32					F32					F32					F32					F32			
7					F32					F32					F32					F32					F32			
8					F32					F32					F32					F32					F32			
9					F32					F32					F32					F32					F32			
1Ø					F32					F32					F32					F32					F32			
11					F32					F32					F32					F32					F32			
12					F32					F32					F32					F32					F32			
13	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32
14	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32
15																												
16																												
17																												
18																												
19																												
2Ø																												

けてくれます。
やってみるとわかりますが、かなり難しくなかなかレディを助けられません。ヒントとしては、他のこの手のゲームと同様にやはり母音から攻めたほうがいいでしょう。たいていーつは母音がありますから。子音から当てるのはかなり大変です。

おわりに

V2のほうはメモリがぎりぎりなのでこれ以上の機能はつけられませんが、V3のほうは単語を増やすとか、アニメーション処理を変えたり増やしたりできるのでやってみるといいでしょう。また、このシステム自体は別にファミリーベーシックでなければいけないというわけではないので、他のことにも使えます。

たとえば、英単語なんかにすることも可能ですから、ぜひ転用してみてください。なお、その際、単語は8文字以内にすること。表示の関係上、今のままではそれが限度です。まあ、表示の仕方を変えればいいんですが。

他にはサウンドの変更、キャラの変更がかんたんにできます。1280行はPOKE文によって音を出す所ですが、POKE文で音を出すときの参考になると思います。書き込みデータをいろいろ変えてみるといいでしょう。なかなかおもしろく変化しますよ。

最後にひとこと。V4出ないかなあ。

ファミリーベーシックマスター　ファミリーコンピュータ

```
1000 DIMM(&H9):A=&H0:B=&H1:C=&H2:D=&H3:E=&H6:G=&H5:H=&H4:CGSETB,A:FORI=A TOH:REA
DJ,W:DEFSPRITEI,(J,B,A,W,A)="":NEXT:POKE&H680,215,215,215,215,32,33,34,35,B,A,D,
C,180,181,182,183,176,177,178,179
1010 DEFMOVE(A)=SPRITE(A,D,B,49,A,A):DEFMOVE(B)=SPRITE(B,&H7,B,49,A,C):PALETB A,
15,48,33,22:PALETS B,15,15,15,15
1020 FORI=A TO&H9:M(I)=A:NEXT:T=-B:ERAA,B,C:VIEW:SPRITEON:SPRITEA,225,220:SPRITE
B,225,111:J=RND(66)+B:RESTORE1300:FORI=B TOJ:READB$:NEXT:L=LEN(B$):Z=13:IF(L-L/C
*C)=A THENZ=12
1030 Z=Z-(L-B)/C*D:FORI=B TOL:J=Z+(I-B)*D-B:LOCATEJ,18:PRINTCHR$(239)CHR$(237)CH
R$(240):LOCATEJ,19:PRINTCHR$(238)CHR$(32)CHR$(238):LOCATEJ,20:PRINTCHR$(241)CHR$
(237)CHR$(242):NEXT:LOCATE10,23:PRINT"ﾓｼﾞ ｦ ﾄﾞｳｿﾞ";
1040 W$=INKEY$:IFW$=""THEN1040
1045 W=ASC(W$):IFW=27THEN1210
1050 F=A:FORI=A TOL-B:IFMID$(B$,I+B,B)<>W$ THEN1080
1060 IFM(I)=B THEN1080
1070 LOCATEZ+I*D,19:PRINTW$:F=B:M(I)=B
1080 NEXT:IFF=B THEN1110
1090 T=T+B:IFT=G THEN1200
1100 GOSUB1260
1110 F=B:FORI=B TOL:IFM(I-B)=A THENF=A
1120 NEXT:IFF=A THENPAUSE15:GOTO1040
1130 GOSUB1280:FORI=D TO111STEPC:SPRITEC,16,I:PAUSEB:NEXT:FORI=A TOH:W=I*G+H:FOR
J=E TO12:LOCATEW,J:PRINT" ":PAUSEC:NEXT:NEXT:POSITIONA,16,111:POSITIONB,225,111:
LOCATE&H9,&H7:PRINT"ｱﾘｶﾞﾄｳ! ﾏﾘｵ":MOVEA,B:SPRITEB:SPRITEC
1140 PLAY"T1Y2O3F5DFECAG"
1150 IFMOVE(A)<A THEN1150
1160 GOTO1210
1170 PLAY"T1Y1O2":DEFMOVE(C)=SPRITE(12,D,B,W,A,A):POSITIONC,A,111:MOVEC
1180 PLAY"F0":IFMOVE(C)<A THEN1180
1190 ERAC:RETURN
1200 W=112:GOSUB1170:LOCATE26,13:PRINT"  ":LOCATE26,14:PRINT"  ":LOCATE&H8,&H7:P
RINT"ﾀｽｹﾃ! ﾏﾘｵ...":GOSUB1280:FORI=111TO221STEPC:SPRITEB,225,I:PAUSEB:NEXT
1210 FORI=B TOL:LOCATEZ+(I-B)*D,19:PRINTMID$(B$,I,B):NEXT:PAUSE10:LOCATE&H9,23:P
RINT"ﾘﾌﾟﾚｲ?(Y/N)";
1220 W$=INKEY$:IFW$=""THEN1220
1230 IFW$="N"THEN1250
1240 GOTO1020
1250 SPRITEOFF:CLS:LOCATE&H8,12:PRINT"GAME OVER":END
1260 X=H+T*G:LOCATEX,E:PRINTW$:W=(X+C)*H-C:GOSUB1170:W=XPOS(C):J=D:FORI=A TOG:SP
RITEJ:J=J+B:IFJ=G THENJ=D
1270 SPRITEJ,W,109:PLAY"G1":LOCATEX,E+I:PRINT" ":LOCATEX,&H7+I:PRINTW$:NEXT:SPRI
TEJ:RETURN
1280 POKE&H4015,B:POKE&H4000,&H8C:POKE&H4002,&H69,&H8:POKE&H4001,&H95:RETURN
1290 DATA 1,0,2,0,0,1,3,0,3,0
1300 DATA ABS,ASC,BEEP,CALL,CGEN,CGSET,CHR$,CLEAR,CLS,COLOR,CONT,CSRLIN,CUT,DATA
,DIM,END,ERA,FRE,GOTO,GOSUB,HEX$,IF,INKEY$,INPUT,KEY,KEYLIST,LEFT$,LEN,LINPUT,LI
ST,LOAD,LOCATE,MID$,MOVE,NEW,PALET,PAUSE,PEEK,PLAY,POKE,POS,POSITION,PRINT,READ,
REM,RESTORE
1310 DATA RETURN,RIGHT$,RND,RUN,SAVE,SCR$,SGN,SPRITE,STEP,STICK,STOP,STRIG,STR$,
SWAP,SYSTEM,THEN,VAL,VIEW,XPOS,YPOS
```

びーぴんぐルーム

だれかダーティペアのRPG作ってくれー

岡山県玉野市　ペンネーム00TA!?くん

今月もゲーム裏ワザ情報を満載。今すぐキミもチャレンジしよう！

スーパーマリオブラザーズ

「たららたったんたったたん、たららたったんたったたったん……」と、ハング・オンのテーマに乗って、SHOT GAPがやってきましたぁ。てなわけで、スーパーマリオのコーナーができたぞ！　これで弥七のドルアーガも時間の問題だ……。と思いきや、ぬわんと、ほとんどの手紙が今月号と先月号で紹介済みのばっかり。で、今回は隠れキャラとその効用について復習することにしよう。

コイン200点、100個取るとマリオがひとり増える。

隠れ地下土管（もち特定）のなかに入るとコインや隠れキャラが……。

隠れ海。地下と同様土管のなかに入る。20個ほどコインがあるけど、はっきりいって難しい。

ボーナスステージ。つるを登るとたどりつく。50個ほどありそう。全部取ってもパーフェクトボーナスにはならない。

パワーアップキノコとファイヤフラワー……1000点。マリオがフラワーやキノコを取るとスーパーマリオに。スーパーマリオがファイヤフラワーを取るとファイヤマリオになる。

スター……1000点。無敵のテーマがかかっている間は無敵。

1UPキノコ。1人増える。確実に取っておきたいネ。

貯金箱。2から14個くらいのコインが取れる。少しでも多く取りたいものだね。

踏み台。突然コインとともに現れる。

ワープゾーン。
・ワールド1－2から2－1、3－1、4－1へ。
・ワールド4－2から5－1、6－1、7－1、8－1へ。

地下ゴールの先へ行くと発見できるが……。

ところで、このゲームをはじめて見たとき、パックランド＋魔界村てな感じだったけど、やり込んでみて、それなりの内容、おもしろさがわかったよ。

これだけの内容があれば、マップを載せたくらいじゃ、おもしろさとか興味が半減することもないと思うんだ（別冊はマップ特集じゃ）。

みんなも「こうすれば楽にクリアできる」とか、「こうすればおもしろい」というのがあったら教えてね。来月号ではそんなのをやってみたいと思うのじゃ。SHOT GAP。

ドルアーガの塔

ハロー！　富嶽(ふがく)弥七です。ついに人気のこのコーナーも最終回。「ほーたーるのひーかーりまーどーのーゆーきー」くそーッ、SHOTANのスーパーマリオがいけねーんだ。先月号じゃ担当がSHOTANと間違えるしよー！　で、今回はエキストラバージョン宝の出し方をやっちゃおう。あくまでも自力で……、という人は読みとばしてね。

①止まってスライムを殺す。
②ブラックスライムを上から殺す。
③ブルーナイトに触れずにスライムを全滅させる。
④ドアの方向を向いて剣を振る。
⑤ギルを動かさずに同じ場所(じゅもん)で呪文を5回受ける。
⑥ドアに火を出現させる。
⑦タイマーが赤になったらマトックを壊す。
⑧カギを取って剣を抜く。
⑨ゴーストと交わる。
⑩剣を出し、歩きながら呪文を受ける。
⑪タイマー0までにスライムを殺し、タイマーが赤になったらメイジを倒す。
⑫スライム、ドルイド、ゴーストの順に倒す。
⑬ドアを通り、ドアを開ける。
⑭タイマーが赤になったらゴーストの呪文を7回受ける。
⑮クオックスを殺す。
⑯ミラーナイトを最初に殺す。
⑰剣を出し、上の外壁を突く。
⑱ゴーストの呪文を受けずにドアを開ける。
⑲クオックスの炎を一番長くする。
⑳敵をすべて殺す。ただし最後の敵は中央で殺すこと。
㉑ナイト、ウィザードの順に倒してカギを取る。
㉒ドラゴンの炎に関係あり。
㉓スライム、ウィザード、スライム……の順に倒す。
㉔ブルー・ウィスプを上から通過する。
㉕あることはあるが不明。
㉖カギを取って呪文を受けずにドアを開ける。
㉗マトックを壊す。
㉘ローパーにひたすら触れる。
㉙剣を出してスタートボタンを2回押す。
㉚壁を壊さずにドアを開ける。
㉛壁に剣を当て、3000点待つ。
㉜クオックスが正面を向いているときに殺す。
㉝最初にレッドスライムを全滅。
㉞カギを取り、ミラーナイトと交差する。
㉟ドルイドを殺し、スライムの呪文を受ける。
㊱剣を出して止まって、リザードマンと交差する。
㊲ローパーを1匹殺し、ゴーストと交わる。
㊳剣を出して呪文を受ける。
㊴外壁に触れて、4000点分歩きつづける。
㊵とにかく1匹殺す。
㊶ドア上で呪文を受ける。
㊷敵と交差せずカギを取る。
㊸十字ボタンから手をはなす。
㊹呪文を受けずにカギを取る。
㊺カギに少しずつ近づいて取る。
㊻ファイガがでているときにドラゴンを殺す。
㊼ウィスプと数回交差する。
㊽外周4スミの壁をすべて壊す。
㊾不明。
㊿ドアを開ける。
(51)壁を7回壊してセレクトボタンを押す。
(52)シルバードラゴンを倒す。
(53)剣を出してノーマルと同じことをする。
(54)剣を出してノーマルと同じことをする。
(55)出るが意味なし。
(56)剣を出してアーマーで呪文を受ける。
(57)サッカバスを3回殺す。
(58)剣を出してノーマルと同じことをする。
(59)ノーマルと同じ方法でドルアーガを倒す。

⑥ロッドは剣を出してクリアすること。カイも剣を出してくる。ただし、カイやイシターを剣で倒したり、壁をつるはしで壊さないように！

これでエキストラバージョンも楽々クリアできるハズ。

それじゃみんなもがんばってね。

バイバイ！

富嶽弥七

P.S HOPE OUR NEXT GAME！

スターフォース

先月で終わったハズのスターフォース係ではあったけれど、その後もじゃんじゃん便りが届くんで、もう1度登場することになったんだよ。

まずは都内のヤン坊くん。

「ボクは大きくなったらSHOTANさんのような仕事ができたらいーなぁと思います。そんなボクはヤン坊をかわいくないと思いまーす」

オイ、今すぐ市ヶ谷へ来なさい！ そしてオレの仕事を手伝いなさい!! 担当はいー気になって「セガマークIII」のテディボーイ・ブルースで遊んでるんだから。

と、ヘタなT・B・Bが終わったところで黄金のファイナルスターのレポートだ。

なんと108機まで調べた人がいたのでその一部を紹介しよう。

16機 © みんな知ってるね。
33機 ◯ レモンかな？
43機 ◯ これもかな？
53機 ｜ ただのバー？
55機 ▽ ？？？
63機 ▽ ？？？

などだ。ほんと、よく調べたんだね。

ほかにもまだまだ便りが来ているけど、今回でおしまい。

by ©SHOTAN

鹿児島県鹿児島市 西村大くん

ゲームBGMにひとこと

●以前『ビデオゲームミュージック』について書いてあったが、ボクのオススメは細野さんの『メイキングオブノンスタンダードミュージック』。もちろんゲームミュージックではないけど、あのナムコットの初回のCMミュージックが入っているんだ。

聞いた人も多いと思うけど、あの音楽は絶品！ ホント、ゲーム時のBGMには最適だと思う。30センチシングルで1600円、コミック付きでチョット高いが一度は聴いてみるといいと思うよ。

（茨城県・白土学・17歳）

ゲーム言いたい放題

●僕は今年の3月にファミコンを買いました。カセットも今のところ5本ですが、最近そのカセットに重大事件が起こっています。

全国のテレホビー族の皆さん、カセットの貸し借りをよくするでしょうが、そのときカセットをどのように管理していますか？

僕もファミコンを買いたての頃は、よく先輩の友人からカセットを借りましたが、箱のスミが欠けたり、カセットが汚れたりしないように、はれ物にでもさわるような感じでソーッとていねいに扱っていました。

ところが最近、新しくファミコンを買ったやつが、僕にカセットを貸してくれと言いました。そして箱ごと貸して1週間ほどで返してもらったのですが、なんとカセットは手あかだらけ、説明書はなくなってる、プラスチックのケースはひん曲がってる、そして箱は足で踏んだようにグチャグチャにつぶれていました。

僕は怒り狂ってどなり散らしたのですが、そいつは何が悪いんだという感じで「もう1本貸してくれ」などと言うのです（当然、二度と貸す気はありません）。

ある友人は中身のカセットだけで貸し借りをしています。

「こうしないと、説明書や箱がどうなるもんだかわかったもんじゃない」と、その友人は言います。

でも、いくら箱ごと貸したにしても常識がなさすぎます。とくにファミコンを買いたてのやつは、マナーが悪すぎます。たった1週間であんなになるなんて、いくらなんでもひどすぎます。

全国のテレホビー族の皆さん、とくにテレホビー族に仲間入りしたばかりの皆さん。ゲームカセットはマナー良く貸し借りしてゲームを楽しみましょう。

（大分市・仲間寛）

セガマークIII

●セガからマークIIIが発売されました。

先日某デパートでマークIIIのカタログを見たときに初めに目に入ったのは、ハング・オンのきれいな画面。驚きながら手に取ってみると、な・なんと機能が変わっているのです。SC・SGからの大きな飛躍。ゲームに徹したという感じで、ファミコンの独走を許さないといった気迫を感じました。

で、SGやSCを持っている人もマークIIIを買おう！ 僕も買うのだから。ソフト3本買うんだと思えば……やっぱ、苦しいか。

最後に、マークIII用に出してほしいゲームベスト10。

①Mr.バイキング（ゆーことなし）
②Super Locomotive（きれいな画面とライディーン）
③Mr.Do（みんな待ってる）
④ペンゴ（右に同じ）
⑤悪戯天使（おもしろいんだけどなぁ……僕には）
⑥レグルス（右に同じ……でしょう）
⑦モンスターバッシュ（1面くらい屋敷を増やして……）
⑧ジャイラス（音楽がいいんだよなぁ）
⑨ブルファイター（1人対人でもできるよーに）
⑩スタージャッカー（SC・SGでしか知らない人のために、本当のおもしろさを）
オマケ・雀豪シリーズ（はっきりいってムッツリです、はい）

（東京都・優勝マジック12）

茨城県那珂湊市 白土学くん

魔界村

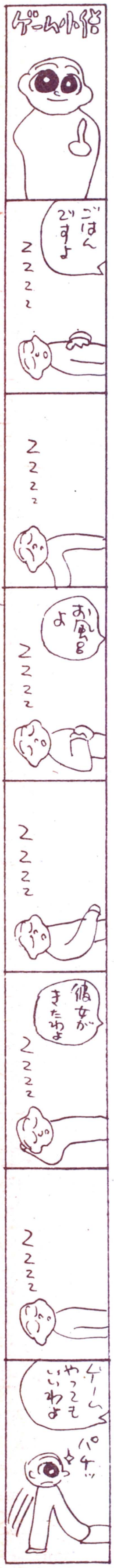
●ステージ3で左スミの角穴に入れば弥七が出現することは、たいていの魔界村プレイヤーは知っていると思う。しかし、ステージ3までクリアできないあなたでも、まず1万点をモノにできます！ なんと驚くなかれ、ステージ1である動作を2、3度繰り返すと、ゾンビーがつぼを持ってきます。ゾンビーを倒すといきなり弥七出現。これで、あなたはすんなり1万点が取れます。ただし少し時間がかかります。

（宮城県・小笠原典志 16歳）

バラデューク

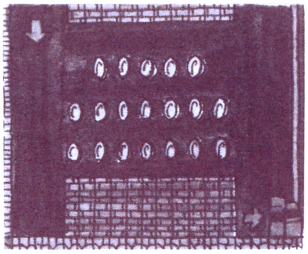
●ぼくはバラデュークの隠れワザを発見しました。パケットを10匹殺すと、不二家のペコちゃんのような顔が出て、それを2、3発撃つと1万点入ります。そのあとまたパケットを10回やっつけると、また違った人の顔が出ます。これは2万点です。これ以上は出ませんが、これだけでもそうとう点が上がります。

（清瀬市・ゲームの天才桜井）



テレホビー族のひろば

スーパーマリオブラザーズ



●こんにちは! 今回は「スーパーマリオブラザーズ」の1WORLDの1だけMAP(上図)を送ります。MAPのⒸはコイン、Ⓚはパワーアップ、Ⓢはスター、Ⓣは連続コインのことです。矢印は地下宝庫への出入り口です。あえてパターン等はひかえました。少し汚いですが、お役に立てば幸いです。

(三重県・田端喜行・17歳)

●スーパーマリオ特集!

マリオ1UPの法……カメ(ヘルメット)をひっくり返し、それをけとばし追走。8匹目の敵をはじきとばしたと同時に、1UPの字がパラリロリン!? 5－1で2ヵ所できます。

かなしばりの法……豆の木(?)が出たら、スクロールを使ってギリギリのところで消す。消えた豆の木の場所へ行くとかなしばりに合います。あわれマリオは、TIME UPを待つだけ。

ワープしながら死の法……画面上に飛び出したのに、下から出てきてそのまま落ちて死ぬという、どうしようもないもの。

(Silk Load代表・名切竜一)

●ファミコンのスーパーマリオで花火が出ると書いてあったけど、その出し方がだいたいわかりました。お城に着いたときのタイムの一の位が1なら1発。3なら3発。6なら6発で出ます。

(千葉県・荒岡明・13歳)

▼福岡県の中山有道君と伊藤功君からも報告がありました。

●水中を泳ぐときスーパーマリオになっておき、方向ボタンの下を押しながら下からブロックに当たると、マリオの上半身がブロックの中に入る。これを応用して、出口の前に立って方向ボタンの下を押しながら泳ぎ、ブロックの中に上半身が入ったらそのまま右に進む。マリオはブロックの中に閉じこめられて動けなくなる。

(埼玉県・鈴木進一・高3)

ドルアーガの塔

●ドルアーガあれこれ

◦ゲーム中にスタートボタンを押すと、アーケード版のクレジット音が!

◦ローパーとナイト(37)やナイト同士(45)を誘導して重ねるとオモシロイ!

◦つるはし(1F)を取り、リセットする。そして出現地で外壁にマトックを使うと…。

◦59F、60Fであることをするとザップする!

◦普通にプレイしていて、60Fをクリアしないで100万ptsを超えると、0にもどる。

◦ファミコン版は音楽も画面もGood! ただメインテーマとドラゴンのテーマはいまいちだったネ! CONGRATULATIONの音楽は、何度聞いても感激!

◦ザ・リターン・オブ・ビデオゲームミュージックのB面もよかったヨ!

またHighテクなどあったら、レポします!

(北海道・匿名希望)

マリオブラザーズ

●ファミコンのMARIOの裏ワザです。まずLUIGIが土管のところに行きます。あとはかんたん。コイン、フリーズ、かめ、かに、ファイターフライなどをパンチするだけです。するとLUIGIがパンチしたはずなのに、なぜかMARIOに点数が入っているではありませんか! 誰にでもできるので、皆さんやってみてください。(土管から出るとMARIOには点数は入らないので、あしからず)

(青森県・ハイパーショットほしいよ君)

エレベーターアクション

●10月号で「18階の壁をはさんでガードマンとスパイを近づけ、撃ち合いを続けるとガードマンを殺せる」とあったが、この動作を殺した後も続けていると、さらにガードマンが出てくる。そして最初と同じように撃ち合いをすると、ガードマンの発射してくる弾がすごく速くなり、マシンガンのようでおもしろい。

(東京都・大畑直之・15歳)

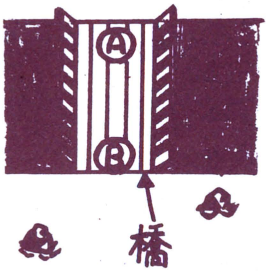
イー・アル・カンフー

●イー・アル・カンフーのバグ(?)。A・Bボタン両方を押しながら横とびをすると、ジャンプの間ずっと足を出しているので、「キックのタイミングがつかめない」という人はぜひこのワザを使ってみてはいかがでしょう?

(京都市・ゲームまっくす)

▼愛知県のちゅうそんこう君からも同様の報告あり。

フロントライン



●図のⒶで戦車を降り、Ⓑまでもどってまた戦車のほうへ行くと、戦車の手前で止まってしまいます。そこでレバーを左右に押すと、一瞬のうちにⒷへワープします。ちなみにワープする瞬間、敵の動きが止まります。もう1つ、森林道の植えこみにぴったりとくっついて植えこみに弾を撃つと、ライフルが速射できます。

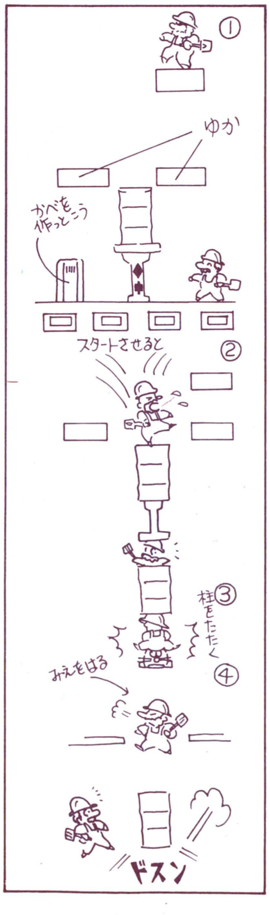
(千葉県・シャークすずき)

▼奈良市の柴地隆宗君からも同様の報告がありました。

●ファミコン・フロントラインについてですが、1人目があまり動かずに右下で死ぬと、兵士の顔が敵も味方も真っ黒になります。そのまま戦車の場面へ行くと、砲身や砲塔も真っ黒に。まだ1回しかなったことがありません。バグかな?

(大阪府・奥野敬幸)

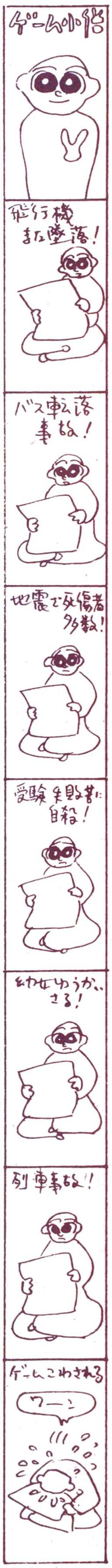
レッキングクルー

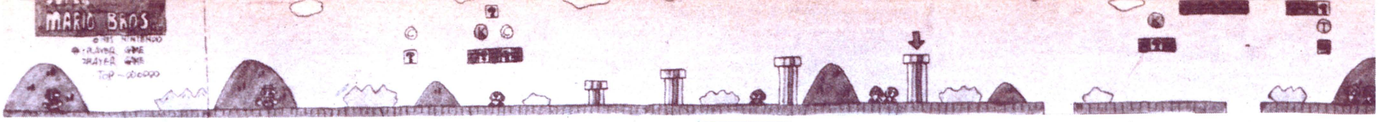


●ぼくはレッキングクルーのバグを発見した。まず左図①のように面を作り、スタートさせる。②意地悪なおじさんは、あわれ脱出不可能になる。③情けで助けてやろうと支柱をたたくと④マリオの好意を受け入れない(やな老人だ)。おもしろい。

(東京都・田坂清史)

●僕はレッキング・クルーですごい!! ワザを見つけました。それは99面で使います。99面が始まったらすぐ、ブラ

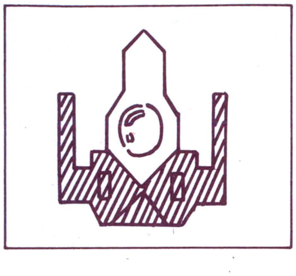




ツキーに向けてハンマーを連発しながら右へ降ります。するとブラッキーが降りたとたんに動かなくなるので、その間に最上階のカベをこわし、ブラッキーのカベを残します(ブラッキーの前を通っても平気!!)。そして下のハシゴにうつり、また上にあがるとブラッキーが動きます。最上階のカベをこわし、下の階のハシゴをうまくこわして、ブラッキーに落としてもらえば99面クリア!! です。
(東京都・鳥海信吾・14歳)

スターフォース

●スターフォース1000万点をかんたんに(といっても時間がかかる)たたき出せる裏ワザを伝授しよう。しかし、これが使えるのは100万点ボーナスのある場所を知っている者のみ。知らない者に極められるワザではない。まず、オブセスなどいつまでも画面にいる敵を1機残して、画面の外周を回っている。マジッカがあったらBEEP9月号P80を参考にケラを出す。また、オブセス等を破壊しないように気をつける。こうして100万点ボーナスのある場所に来たら、出現させ、破壊する。これを10回繰り返すのである。君はこのワザをマスターできるか!?
(愛知県・豊田のケンシロウ)



●今回は、みんなあまり注目しないが、じつは重要(?)なことを紹介します。
まずは、ファイナルスター(以後、自機と書く)の当たり判定を確認してほしい。みんなは「そんなもの自機全部に当たり判定があるじゃねえか」と思ってないかなあ。ところが、自機の当たり判定は自機より小さくされている(図参照)。斜線部分に当たり判定はない。つまり、自機上部のコックピットより下に敵機や敵弾が当たっても死なないのだ。ちなみにパーサーをつけても当たり判定は変わらない。
(三重県・ゴーデス+α)

スパルタンX

●10月号の「トーマスがナイフにあたった瞬間に面クリアをしたら、見えない階段を上がっていく」というのを、僕はなんと5階でやった。Xを倒し、面クリアの壁の近くで待っていると、ナイフ投げが来る。そしてあたった瞬間に面クリアをすると、トーマスが死んだ格好でいすに座っているシルビアを越えていって点が加算されているときには、トーマスもシルビアもいない。トーマスとシルビアが抱きあって近くにハートが出ているときには、シルビアがいなくてトーマスだけが立っている。名付けて「ゲッ、消えた? シルビア」。
(広島県・毛利裕一朗・中一)

スーパーアラビアン

●ある日、友達の家でスーパーアラビアンをやっていて、最後のツボを取ると同時に死んだ。ところがツボがないのに次の面に行かないのだ。ツボがあったところを全部通ってみたが、ダメ。そしてアラビアンは哀れな一生をすごすのであった……。
(新潟県・大越一仁)

バルーンファイト

●バルーンファイトのテク(2人用)。まずボーナスステージに行きます。そして画面最上部に行って風船の割りあいをしてください(そのとき、レバーの上を強く押していること)。割られたほうは普通なら下に落ちるはずなのに、このときは上から消えて、下から突然出てきます。
(新潟県・太田健)

アーバンチャンピオン

●知ってる人も多いだろうけど、アーバンチャンピオンで、ゲームスタート後、続けて2～3回ポーズをかけるとBGMがなくなります。パトカーが通るとまた流れますが、もう1度ポーズをかけるとまた消えます。紙ふぶきをまかれているときは、戦っているときの音に変わります。
(千葉県・ことぶき)

ドンキーコングJr.

●ドンキーコングJr.でおもしろいバグを考えました。まず下に落ちてわざと死にます。下に落ちるドンという音のする直前にポーズをかけると、落ちた音とポーズ音が同時に鳴ります。そして次に始めようとすると、どうでしょう。ゲームが始まらずに音だけ鳴っています。この後ポーズを押すと、音がやんでゲームが始まります。(これをやるには、タイミングが難しいぞ)
(長野県・ゼビウス星人)

ポパイ

●ファミコンのポパイですごい隠れテクを見つけました。普通1面に1回倒したブルートが、もう1回倒せてしまうのです。ただし2面と3面だけ。
ポパイがホウレン草でパワーアップしてブルートを倒したら、すぐに一番下の段の右端に行き、ファンファーレが鳴り終わるまでAボタンを何回も連続して押します。するとブルートが再び出現すると同時に、回転しながら上に消えていってしまい、水に落ちる音がして3000点が入ります。名付けて「ポパイのアッパーパンチ」です。
(宮城県・渡部浩司・14歳)

ファミコン版サッカー

●ファミコンサッカーでバグ大発見!! ゴールキックのときに、番号を画面の外にいる味方に合わせ、SELECTボタンとBボタンを同時に押す(SELECTボタンが先でもよい)。するとフィ～ンという音と同時に、ボールが自分のゴール前に出て、相手チームがボールにさわるまで金しばりにあう。(はっきり言って自分が損するだけ?)
(京都市・中堀正洋・12歳)

フィールドコンバット

●1面で、敵の大砲を破壊し、ヘリ以外の援軍を1つ出して待っているとUFOが出てくる。それに援軍をとらせて、逃げるときにミサイルを命中させる。これを繰り返すとあっという間に司令艦が増える。
(新潟市・FLAPPY)

忍者くん

●忍者くん「ゴースト巻物」。各面で実行可能(ボーナスステージ・ヨロイの出るところはダメ)。空中にいるときに、敵に手裏剣をあてる(敵は歩いている)。巻物が出る前に、出る地点に立つ。その位置から動かずにもう1人の敵に手裏剣をあてて、移動。すると最初の巻物が出るが、取れない。これは困った! しかし後の巻物は取れる。
(長野県・ギルガメッシュ)

ドンキーコング

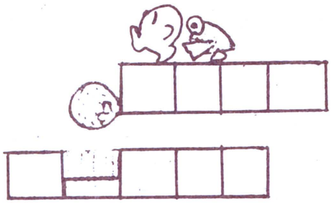
●ドンキーコングでバグを発見しました。BEEP9月号の100点でクリアというのをやっていたときのこと。上段でボーナス点が100点になるのを待っていたら、ボーナス点1700点ぐらいのとき、6段目から落ちてきたタルが5段目の左端で消えてしまった。お～い、タルや～い!
(愛知県・大山淳也・13歳)

エキサイトバイク

●エキサイトバイクで「デザイン」にして「S」を作り、次に「END」を作ってスタートします。「FINISH」

の手前からゆっくり登ると、「S」の部分に旗をふる人があらわれます。(三重県・森田充彦・14歳)

ファミコン版フラッピー



●フラッピー復活の術。ファミコンでフラッピーがエビーラ・ユニコーンまたはブラウンストーンで死んだ場合でも、画面が変わるまでにブルーストーンがブルーエリアに乗れば、フラッピーは復活する。(千葉県・しのやす)

ベースボール

●ベースボールには、ホームランとファウルを分ける棒があるが、打者の打ったボールがこの棒に当たると、なんとポロッと落ちてそのままヒットになってしまう。本当の野球ならホームランなのに……。おかげで僕はその試合12対11で負けてしまった！　くやし〜！(愛知県・大山淳也・13歳)

●グウァァッハァッハァッ！　私はこの現象を見て大笑いしてしまった。というのはファミコンのベースボールでのお話。コンピュータとの対戦で私は後攻。そして12対12で9回裏。1アウト3塁のチャンスに、私は意表をついてホームスチールに成功。そして最初のデモ画面にもどって音楽が……と、なんといつもなら同じ大きさのナインが、ピッチャーだけ2倍の大きさになっているのです。皆さんも9回裏に逆転勝利をしてみてください。(ただしピッチャーをプレートから動かすとまずいようです)(山口県・シャイニー・オン殿)

セガ版チョップリフター

●セガのチョップリフターで、最初左へ飛び、家の扉（2面では島）を全部こわして基地の右端で着陸したまま30分〜1時間待つと、全員歩いて帰ってきます。この方法だと戦車に殺されずにすみますよ。(神奈川県・NORIBE!)

ドラゴン・ワン

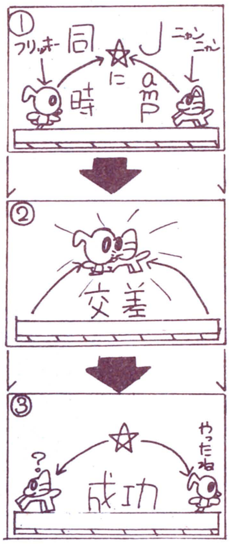
まず、最後の敵を倒すとキヨーコに会える。もしラウンド2のワープマンで無傷で行ったら、カギをとらずにそのままロボットと戦え。ロボットに勝ったらカギを取る。するとワープマンのいた階でもキョーコに会える。ワープマンのカギを取ってRABITに勝つと、今度はなんと4階にいる。いったいキョーコは何人いるの!?(静岡県・セガ・ティターンズ)

GPワールド

●GPワールドで、なんとカンバンに当たるとバクハツしてゴールできる！　やり方はほんとに、カンバンに当てるだけです。(静岡県・セガ・ティターンズ)

フリッキー

●セガのフリッキーで裏ワザ発見！　なんと、フリッキーがニャンニャンにさわっても死なないところがあるのです。それはジャンプの頂点（図の☆マーク）のところです。やり方はかんたんで、フリッキーとニャンニャンがジャンプの頂点で交差すればいいだけ。(石川県・寺下一成)



オーガス

●オーガスにはすごい秘密が隠されていた！　普通オーガスは2分30秒の時間制限があり、時空破壊が起こるのですが、ある日友達が(0：00)で時空振動兵器を破壊したのです。すると時空破壊のとちゅうで画面が変わり、な、なんと2：30がみんなタイムボーナスになったのです。その友達は1ラウンドだけで4万点を超えてしまいました。(京都府・セガ・エンタープライゼス)

マイナー2049

●スーパーカセットビジョンのマイナー2049の3面でおもしろいことを見つけました。

まず左側の上の段に登ってください。そして、

①エレベーターの横にある緑色の棒のところに行きます。

②ずっとレバーを右に向けながら、ジャンプを何回もすると……

③なぜかミュータントが変なところにワープしたり、エレベーターが消えたり……。

BEEPの読者の皆さん、とにかく一度やってみてください。(埼玉県・ぱぷる・14歳)

「テレホビー族のひろば」に情報を送ろう!!

「テレホビー族のひろば」では、ファミコン、セガ、スーパーカセットビジョンのゲームでキミが発見した必勝法、バグ、楽しい話、くやしかったことなどを募集しています。書き方は自由ですが、ワザの紹介（やり方）は、なるべく具体的に書き、もし写真（図解も可）があればいっしょに送ってください。ただし、ハードを改造したり、故障をおこしたりするワザは一切お断りします。

※原稿はすべてたて書きにし、下記まで送ってください。

送り先　〒102 東京都千代田区四番町2-1　㈱日本ソフトバンク出版部　BEEP編集室　テレホビー族のひろば係

サークル紹介

★SOFT LAND PC　当クラブではPC-6001mkII、PC-8801mkIIのユーザーの会員を募集しています。ゲームだけでなく、パソコンで何でもやってみようという方、ぜひ入会してください。詳しくは60円切手同封で下記まで。〒731-42 広島県安芸郡熊野町川角1-8-1　石田直之。

★サークルYOUアンドーでは会員を募集しています。ファミコン、セガ、スーパーカセットビジョン、MSXなどを中心に活動。1ヵ月にだいたい10冊ぐらい小雑誌を発行、販売していきます。会費は300円です。ナイコンもOK。〒630 奈良市佐保川南町986-17　神末憲一　YOUアンドー係。

★PAC-MAN CLUB　PC-88、X1、ファミコン系のクラブを作りました。必勝法やソフト情報、懸賞などがあり、会誌は2ヵ月に1回発行します。詳しくは60円切手2枚同封の上、下記まで。〒698-21 島根県益田市虫追町イの773　桐木清孝　PAC-MAN CLUB入会係。

★マイコンクラブ「MSC」では、ただいま会員を募集中。機種はFM-7、MSX、PC-8001mkIIです（FM-7はディスクユーザーのみ）。活動内容はソフトの情報交換などです。詳しくは60円切手2枚同封して下記の住所まで。〒882 宮崎県延岡市山月町4-53-3-3　浜田喜八郎。

★ナイコンクラブ「Frees（フリーズ）」

ナイコン・アルコン共同の当クラブでは、ソフト情報の交換、BASIC・マシン語の勉強、雑誌への投稿などを予定しています。住所、氏名と使用機種、初めてマイコンをさわった年とその機種、ペンネームを書き、60円切手同封の上、下記の住所まで!
〒674 兵庫県明石市魚住町清水1531 山崎和博。

愛知県江南市
ペンネームFCPくん

★FMファンクラブ「FMドリーマー」
〒816 福岡県春日市紅葉ケ丘東8-61 土谷智崇。

FM-7シリーズユーザーの皆さん、今度クラブを作りました。詳しくはゲームリスト、システムを書いて、60円切手同封の上、下記まで。

キミのサークルを紹介しよう!!

★「サークル紹介」は①サークル名、②活動内容、③入会の条件、④あて先、⑤代表者氏名、⑥電話番号(掲載はしませんが編集室との連絡のため)を130字以内にまとめてください。

送り先 〒102 東京都千代田区四番町2-1
㈱日本ソフトバンク出版部
BEEP編集室 サークル紹介係

クイズパニック・10 正解と当選者

今月は都合によってクイズパニックができなくなってしまったのでーす。ゴメンナサイ。そこで、この場を借りて正解と当選者を発表しまーす。

まず、アニメシークだけど、こちらはけっこうやさしかったんじゃないかな。かたっぱしからアニメの名前を拾い集めていけば、残ったものが答えになるんだからね。

それに比べて怪盗バグのほうはちょっと難しかったかな。アルファベットのBに着目すればなれば答えがでてくるはずなんだけど。「アスニジ エグゼド エグゼス チヨウダ イシマス」。

アニメシーク

むえんたぷんらすあたくどん
いんけだいぴすもせえらでま
がまのきやぷてんつばさびや
るぐしすろくまんあとるるち
えんさらいでいいんつぱまつ
んいむきやつつあいぜんんが
くうくるますびもぜあさんん
つだいもすぜぼんんがんまい
ぶろりたぱむとがだんせくな
いじいはんらむぐまじいにい
かちつたなぐずぐんまがんり
んおでいこだだおおがすきす
うるせいやつらんけのとくほ

・怪盗バグからの挑戦状

カ		イ		サ		ン		グ		ゼ		ギ
	D		A		G		D		B		G	
ウ		ダ		イ		セ		エ		ス		ヤ
	B		D		C		F		E		F	
ヨ		チ		ニ		ジ		エ		ラ		ガ
	C		F		B		C		A		D	
ド		ロ		ス		ア		セ		ニ		カ
	E		C		G		E		C		E	
ラ		ン		ミ		サ		タ		イ		シ
	A		E		F		A		G		B	
カ		ナ		グ		ゼ		ヤ		ス		マ
	F		D		B		G		A		G	
タ		シ		エ		ド		コ		ミ		シ

☆アニメシーク
▼正解
ぜえたがんだむ⇩Zガンダム
正解者102名
北海道札幌市・杉野裕也/千葉県市川市・吉田和成/佐賀県佐賀市・福元洋(敬称略)

☆怪盗バグからの挑戦状
▼正解
エグゼドエグゼス
正解者9名
大阪府堺市・菊山純一/長野県長野市・青木哲也/大阪府河内長野市・村瀬利彦(敬称略)

10月号読者プレゼント当選者

(敬称略)

①カラープロッタプリンタP-40
山梨県・新藤裕介

②ジッピーレース
大阪府・富田忠宏/千葉県・橋本英明/熊本県・永本雅章/神奈川県・宮島良平/長野県・白井浩市

③内藤九段将棋秘伝
香川県・武田俊幸/東京都・橋本昭夫/埼玉県・田中毅/福岡県・安部田邦彦/高知県・高橋頼雄

④シティコネクション
岡山県・上萩原徹/静岡県・早川聡彦/愛知県・祖父江猛/沖縄県・金城敏彦/東京都・川北武範

⑤ウルティマII
北海道・清水浩一/沖縄県・山田勝久/神奈川県・寺本光/岩手県・下向博明

⑥マクロス
静岡県・天野雅之/三重県・山本勉生/千葉県・鈴木亨/徳島県・荒川洋/千葉県・堀雅寛

⑦魔法の泉
沖縄県・新城光弘/神奈川県・寺崎秀樹/北海道・五十嵐和也

⑧ぐっちゃんぱんく
東京都・新井康悦/神奈川県・内藤貴/山口県・佐藤博己/埼玉県・加藤剛/兵庫県・押立浩二

⑨アメリカントラック
神奈川県・渡辺純弥/秋田県・藤田政樹/島根県・白川幸成

⑩ファミリーベーシックで遊ぼう!
埼玉県・小沢裕/滋賀県・寺田昌史/東京都・佐藤重信/宮崎県・松永広作/石川県・高柳正夫

⑪GAMEGAME20
神奈川県・奥田典生/和歌山県・山田泰行/岐阜県・坪内健次/大阪府・田中康雄/北海道・清水一彦

⑫ディスクOh!PC No.3
サウザンティス号の冒険
新潟県・西元洋史/奈良県・東一樹/三重県・飯田倫之/愛媛県・葛原和利/神奈川県・吉村秀明/奈良県・松岡功/福島県・紺野博之/大阪府・井本英樹/岡山県・中島敬夫/神奈川県・金田章二

⑬惑星連合の危機
岡山県・藤沢敏博/宮城県・武田雅史/大阪府・合田英樹/群馬県・鹿野美三志/岐阜県・古田昌史

⑭モニュメントの謎
秋田県・石川潤/神奈川県・石河至啓/東京都・益子直樹/徳島県・松岡均/北海道・両瀬岳

⑮ミュージックワールド
兵庫県・橘初生/東京都・工藤暁/青森県・小川孝二/埼玉県・赤松匡木/宮城県・野村和孝

⑯カレイド・スコープシール
千葉県・田中勧/愛知県・若泉貴弘/神奈川県・飯塚雅/東京都・町田泰義/青森県・須藤健次/和歌山県・川口博史/愛知県・広間一望/京都府・森口能行/青森県・田中忠明/東京都・大川雅央/埼玉県・佐藤則雄/群馬県・田口祐二/茨城県・樋田高志/東京都・只野はるみ/神奈川県・諸星弘/静岡県・北堀健太郎/群馬県・中村英二/神奈川県・瀬戸孝昭/東京都・白壁一城/愛知県・内海公彦

⑰遊撃王Tシャツ
千葉県・十田一郎/山形県・梶原慎/神奈川県・大野元嗣/茨城県・松岡俊治/北海道・三上晃一郎

11月号のゴメンナサイ

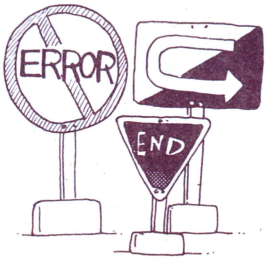
●11月号「ドルアーガの塔」P60の宝物の写真で、F33とF37の写真が逆になっていました。

●同じく「スーパーマリオブラザーズ」P54のキャラクター表のノコノコ・パタパタの写真が違っていました。

●11月号「BEEP LOAD」P130のリストに不鮮明な箇所がありました。
78行BX=X1のあとは、BY=Y1
80行BX=のあとは、X2:BY=Y2:GOSUB95
95行CDED:のあとはGFDEです。

●11月号「おもしろソフト情報局」のP162"森田和郎の将棋"で、写真の『局面A』と『局面B』が逆でした。

●11月号「デビューあべにゅう」のP171"ゼビウス"の写真は、1コマ下のエニックス(PC-98版)のものでした。



読者が選ぶ テレホビーゲームBEST10

総数12231

ランク	前月ランク	ゲーム名	得票数
1	1	ドルアーガの塔	4247
2	2	スターフォース	1528
3	3	スパルタンX	1017
4	—	スーパーマリオブラザーズ	965
5	24	バトルシティ	530
6	29	10ヤード　ファイト	346
7	4	ゼビウス	316
8	10	レッキングクルー	207
9	21	ロードファイター	147
10	11	ベースボール	143

読者が選ぶ ビデオゲームBEST10

総数11958

ランク	前月ランク	ゲーム名	得票数
1	—	魔界村	1579
2	2	ドラゴンバスター	1263
3	1	戦場の狼	845
4	11	バラデューク	781
5	13	ハング・オン	630
6	3	グラディウス	606
7	10	1942	445
8	7	いっき	434
9	5	ドルアーガの塔	394
10	18	TANK	391

読者が選ぶ パソコンゲームBEST10

総数11710

ランク	前月ランク	ゲーム名	得票数
1	1	ハイドライド	2793
2	3	テグザー	1559
3	2	ザ・ブラックオニキス	649
4	4	ウイングマン	503
5	9	ザ・キャッスル	401
6	8	ファンタジアン	367
7	6	野球狂	315
8	5	ロードランナー	312
9	7	ゼビウス	298
10	22	ぐっちゃんぱんく	228

大募集

Beep Loadゲームプログラム

ゲームのジャンルは問いません。未発表のオリジナルゲームをどしどし投稿してください(ショート、ロングいずれも可)。

●プログラムはテープに入れてください（投稿作品は原則としてお返しできませんので、あらかじめコピーをとってください)。

●プログラムの内容の説明、操作方法、遊び方を、400字づめ原稿用紙３枚以内にまとめてください（原稿には、対象機種、使用言語、住所、氏名、年齢、学校名または勤務先、連絡先電話番号を明記してください)。

原　稿

「ぴーぴんぐルーム」、「スペースバー(はみだしＢＥＥＰ)」について、原稿を募集します。

★「ぴーぴんぐルーム」は、ゲームについて、みんなの声をのせるページです。たとえば、「これは楽しい！ ゼッタイおすすめソフトだ」、「がっかり！　期待はずれのソフト」、「ゲーム言いたい放題」、「ここが知りたい。だれか教えて」、「これからのゲームはこうあるべきだ」などなど、ゲームについてなら、なーんでもＯＫ。

●原稿は400字づめの原稿用紙なら１枚ぐらいをめやすにしてください。

★「スペースバー(はみだしＢＥＥＰ)」にも、みんなの声を寄せてください。

●原稿は100字ぐらいをめやすにしてください。

※原稿はすべてたて書きにし、係名を明記のうえ下記まで送ってください。

送り先　〒102 東京都千代田区四番町２－１
㈱日本ソフトバンク出版部　ＢＥＥＰ編集室　□□□係

ライター募集

ＢＥＥＰ編集室では、パソコンゲーム、ビデオゲーム、テレホビーゲームなどの原稿を書ける人を募集しています。東京近郊在住の人ならだれでもかまいません。①住所②氏名③年齢④電話番号⑤使用機種⑥得意なゲームの分野などを明記し、ＢＥＥＰ編集室あてに送ってください。

バックナンバーのお問い合わせ

バックナンバーは、お近くの書店で注文できます。(１・２・３・４・５号は品切れ)

どうしても手に入らないときは、直接弊社へ現金書留で注文してください。定価（１冊360円）のほかに、郵送料が必要です。

郵送料については、日本ソフトバンク出版営業（03・261・4095）へお問い合わせください。
〒102 東京都千代田区四番町２－１
㈱日本ソフトバンク出版部　営業あてにお願いします。

●6月号

☆特集　パソコンゲームでワッショイ!!
- ファンタジアン徹底研究講座
- スターアーサー伝説傾向と対策編

☆ファミリーコンピュータ
- けっきょく南極大冒険／スペース・インベーダー／ギャラガ

☆アクセス・トゥー・アメリカ
☆ビデオゲーム・ラボ
☆パワー全開!!セガのゲームワールド

●7月号

☆特集　スポーツ・エキスポ'85
- サッカー、陸上、体操、ピンポン、テニスほか

☆徹底研究
- ドラゴンスレイヤー　魔宮の戦い

☆ビデオゲーム・ラボ
- テディーボーイ・ブルースほか

☆ファミコン・ゲーム
- ディグダグ/フラッピー/スターフォースほか

☆特別企画　MEGA ORBIS

●8月号

☆特集　テレホビーゲーム大作戦　パートⅡ
- スパルタンＸ／ドラゴン・ワン／スターフォース／ＺＯＯＭ 909／ドアドア／ロードファイター／ジッピーレース／レッキングクルーほか

☆徹底研究　ハイドライド
☆緊急レポート　エプシロン３
☆ビデオゲームラボ　ワイバーンＦ－０ほか
☆新連載　YATATA WARS

●9月号

☆特集　おもしろプレイ大集号!!
人気ゲームの㊙プレイをマニアが公開
- ブラック・オニキス／バルーンファイト／ゼビウス／チョップリフターほか

☆徹底研究　アステカ／ワールドゴルフ
☆ビデオゲーム・ラボ
- キング・オブ・ボクサー／バラデューク／ペンギンくんウォーズほか

☆YATATA WARS

●10月号

☆特集　ゲームデザイナーの頭脳を解剖する
- ハイドライド作者・内藤時浩クンの発想法
- 図解・ボクのゲーム構成術
- 座談会 対決!! ゲーマー対ゲームデザイナー
- ゲームデザイナー・アンケートほか

☆ファミコン・ロボゲーム
- ジャイロ／ブロック

☆徹底研究　ウルティマⅡ
☆ファミコン・ゲーム
- ハイパースポーツ／10ヤードファイトほか

☆ビデオゲーム・ラボ
- 魔界村／タンクほか

☆YATATA WARS

●11月号

☆特集・　モータースポーツでぶっとばせ!!
- ファミコン、ＭＳＸからビデオゲームまで注目ニューソフト勢ぞろい！
- シティコネクション／ルート16ターボ／ハングオン／ハイパーラリーほか

☆ファミコン・ゲーム
- ドルアーガの塔60階攻略法／スーパーマリオブラザーズほか

☆徹底研究　レリクス
☆ＰＣ／ＦＭ版チャンピオンシップ・ロードランナー全50面アドバイス
☆ビデオゲーム・ラボ
- ヘビーメタル／ピーターパックラット／魔界村

☆好評連載　YATATA WARS

BEEP定期購読 1月号より開始

BEEPでは、みなさんの要望に応え、定期購読を始めます（１ヵ年・12冊、4320円）。ただし別冊、臨時増刊は含まれません。お申し込みは：とじこみの専用郵便振替用紙にてお願いします。

SFことはじめ…………

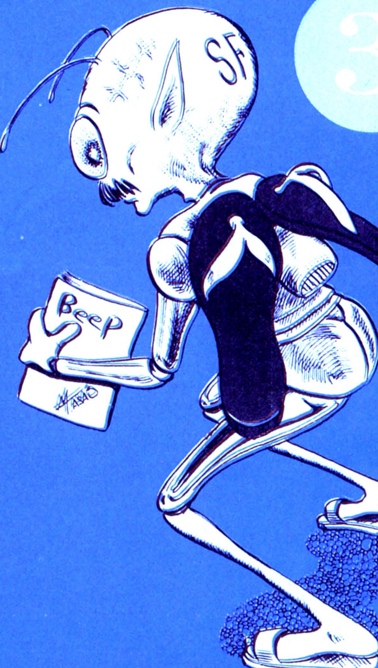
サイファイおじさんのSFのススメ3

——わかって楽しい『用語』のいろいろ

by遠藤行一

イラスト・浅井真澄

「なにが書いてあるのかさっぱり……」とか「あの膨大な数字の羅列が苦手」といった理由で、SFを嫌う人も多いはず。そんな人たちのために、サイファイおじさんが、『SF用語』のいくつかをピックアップして紹介してくれた。「なるほど!」と思わず声が出るはずだ。



げに難解なるは『SF用語』なり

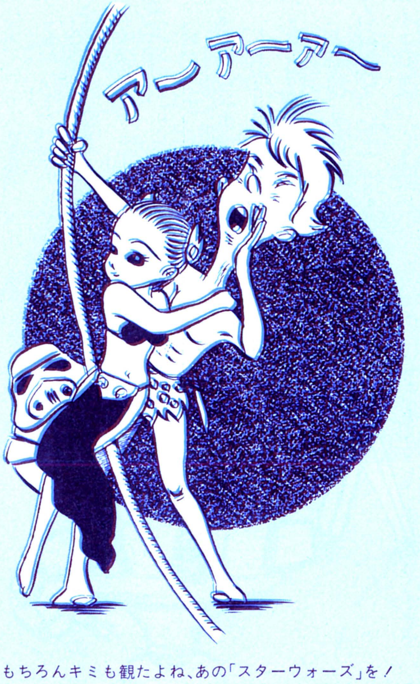
SF特有の用語は、SFを読み慣れている人には、違和感なく自然に理解できるだろう? 親しみさえ感じているかもしれないね。でも、読み始めたばかりの人にとっては、これほどわけのわからない言葉もないようだ。

〝ロボット〟、これくらいならだれでも知っているね。一般用語化しているくらいだ。では、〝アンドロイド〟はどうだろう? それから〝オートマトン〟という単語は? 最後の1つはほとんどの人が知らないんじゃないかな。じつはこの3つの単語は類義語なんだけど、キミには区別がつくかい?

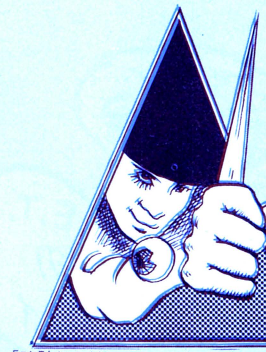
『SF』の〝S〟はサイエンス、という意味なんだろうけど、この分野では日常会話ではけっして出てきそうもない言葉が、平然と連発されるんだ。きっと子供のころからSFファンだった人が作家になる例が多くて、読者も自分と同様に知っているだろうな、という前提(誤解?)で書くから、SF特有の表現や言葉が連発されることになるんじゃないかな。そうでなくても、SF用語や難解な科学理論、途方もない数字を羅列するのがいいSFだと思っている傾向が一部にあるんだよね。これが、少年少女をSFから低級SFアニメへと追いやっているんだと思うよ。

そんなわけで今回は、SFのとっつきにくさを増長させている『SF用語』について、ボクの独断と偏見もまじえて、どんどん解説していこう。

難しく考えないで気を楽に!



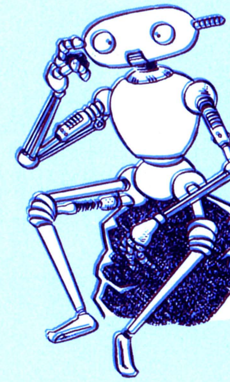
もちろんキミも観たよね、あの「スターウォーズ」を!


「時計じかけのオレンジ」はキューブリック監督の問題作。

知って損はないS・F幻想辞典!?

▼ロボット ROBOT

1902年、チェコの劇作家カレル・チャペクが『RUR』という戯曲を発表した。これは『ロッサムの全世界ロボット』の略で、〝ロボット〟とはチェコ語の「奴隷」という意味の言葉「ロボタ」からきている。英訳するときにそのまま使われたことから、〝ロボット〟は英語になった。

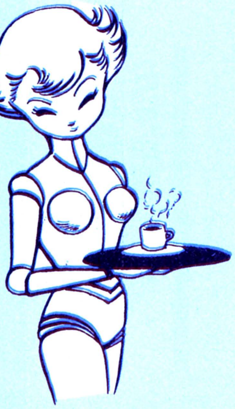


▼アンドロイド ANDROID

ギリシャ語の「アンドロス」は男性という意味で、〝アンドロイド〟とは元来「男性に似た」という意味の言葉だった。でも、英語は男性名詞をもって一般的な名詞とする男性優位主義が根強くあって、それが「人間に似た」という意味で使われはじめた。

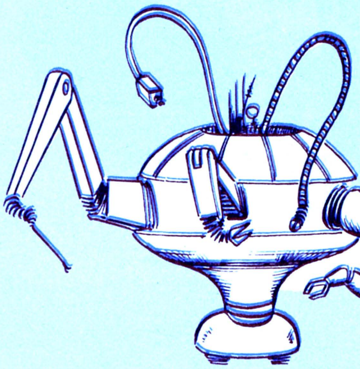
つまり、〝アンドロイド〟とは「人間に似た機械——外見が人間と非

常に似ている人造人間」という意味をもつに至った。
それでは、人間と見間違えようのない人造人間のことをなんというだろう？
これがロボットだ。初期のSF小説では、ロボットは金属と真空管——当時は半導体とかCPUとかの集積回路は想像もできなかった（鉄腕アトムだって3本の真空管があったんだぞ）——でできていると描かれている。
チャペクの『RUR』で描かれているロボットが、人間そっくりだという矛盾が生じてしまうが、今となっては知らんぷりするしかない。



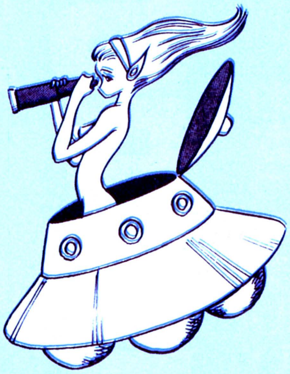
▼オートマトン AUTOMATON

オートマチック・マシン（自動機械）のこと。オートマチックといってもいいけど、ふつうオートマチックというのは自動拳銃のことをいうので、類似語のオートマトンを使っている。
アンドロイドやロボットと違って、決められたとおりに動くだけのあまり融通のきかないものをさす。現在自動車工場などで使われているロボットは、このオートマトンにあたり、SFの世界では厳密にいうとロボットではない。



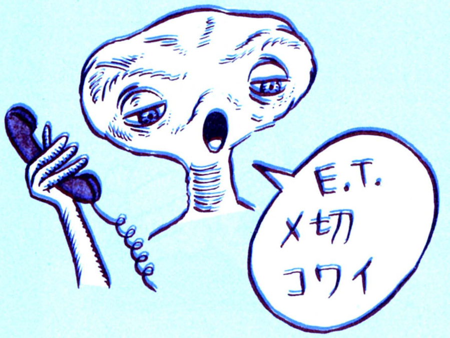
▼ヒューマノイド HUMANOID

「ヒューマン」は、人間一般をさすラテン語から派生した英語で、〝ヒューマノイド〟とは「人間に似た非人造物」のこと、つまり「生物」である。人間に似ていればどんな生物でも「ヒューマノイド」というわけだけど、SFでは地球以外で進化した生物をいう。だからどこかの気狂い科学者が人間に似た生物を造り出しても〝ヒューマノイド〟とはいわない。



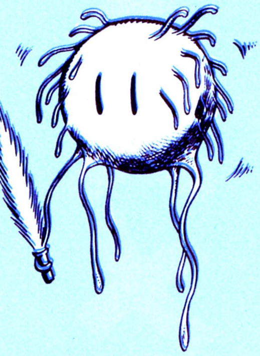
▼E・T・ EXTRA TERRESTRIAL

〝E・T・〟とは文字どおり「地球以外の生物」の意味で、SFにはこの異星人がしばしば登場する。
ただしSFの約束ごととして、〝E・T・〟は地球外生物のなかでも人類並み、もしくはそれ以上の知性をそなえている種族に限定して使用される。



▼エイリアン ALIEN

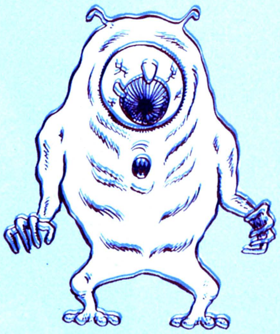
〝エイリアン〟は英語で、「見知らぬ国の人」という意味の「異邦人」とも訳される。



人間が知らない未知の生物はすべてエイリアンで、知性があろうがなかろうが、人間に似ていようがいまいが、そんなことは関係ない。ふつうは、われわれ人類に害意を持ち、害を働く悪役である。

▼ベム BEM

BUGIEYED MONSTER「ギョロ眼の怪物」の略。古典的なSF映画、SF小説、マンガなどには、昆虫のような目の異様な姿をした怪物や異星人がしばしば登場した。火星人はタコ型という連想と同じくらい、異星人＝ギョロ眼の怪物というイメージがあった。ベムは宇宙怪物の代表格だ。



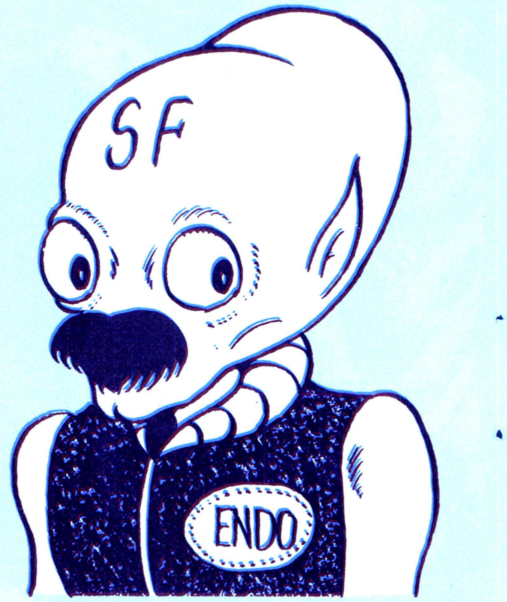
▼モンスター MONSTER

SF最古の作品は、メアリ・シェリー作『フランケンシュタインの怪物』だとされている。一般にフランケンシュタインだと思いこんでいるあの怪物は、SF最古のキャラクターではあるけれど、フランケンシュタインというのは怪物を造った博士の名前で、怪物のことではない。

〝モンスター〟とは、ラテン語の「不運を予兆する」という単語から派生した英語で、シェリーは死体をつなぎ合わせた怪物を、不吉な結末を暗示させるために〝モンスター〟と呼んだ。以来、恐ろしい生物一般に、モンスターという呼び名がついた。RPGに必要不可欠なモンスターは、SFから発生した単語というわけだ。

▼サイボーグ CYBORG

人造物が体の一部になっている生物のこと。昔なつかしい仮面ライダーはサイボーグだ。ふつうはもとになった生物の肉体が大部分残っているものに対して用いる。ロボットの体に人間の脳では、〝サイボーグ〟とはいいがたい。人工臓器移植は広い意味でのサイボーグ手術であり、遠くない将来、サイボーグは現実のものになるだろう。

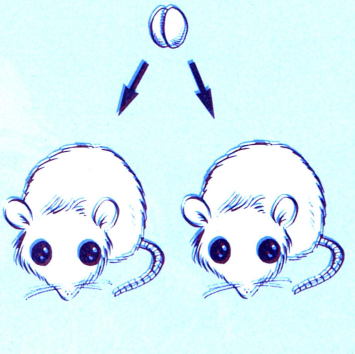


▼ミュータント MUTANT

「突然変異」のことで、異様な姿に生まれたり、特殊な能力を持ったりする。SFによく登場するミュータントたちは、ESPを使える突然変異で、その多くはその能力が遺伝しない。

▼ESP EXTRA SENSARY PERSEPTION

「超能力」のことで、有名なものとして念動力、瞬間移動、精神感応の3つがある。肉体、装置、動力を用いず作用させる能力で、一般的にはある種族や突然変異の1人などが生来持っている。訓練などで身につくものではないが、厳密にいって精神的な面が関与してくるため、集中力を強化することなどでESPは表面上強化される。

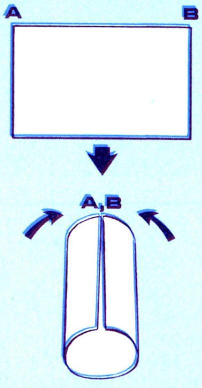


▼クローン CLONE

「生物の構成要素である細胞の1つから、全体的な生物1個体を生み出す」こと。少なくとも地球上の生物は、すべて元来は1つの細胞から発生して個体に成長している。そのことを利用して、同一の個体を一度に何体もつくり出すことは理論的には可能だ。クローン同士はESPである共感能力がある、とする設定が多い。

▼ワープ WARP

アインシュタインの理論により、物体は光速以上で移動できないらしい。ところが、"ワープ"とは光速以上で移動するための移動方法のことだ。

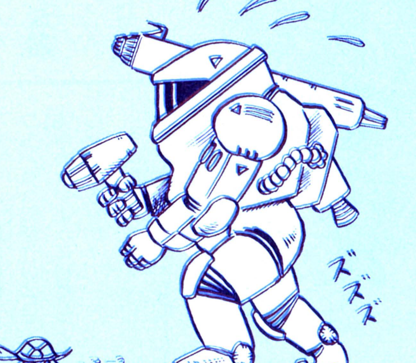


3次元空間を便宜的に平面、たとえば紙か布のようなものとしてみよう。その紙の両端に出発点と終着点の2点をとる。通常の移動では、この2点間の平面上を連続的に移動しなければならない。そこで紙を曲げて2点を近づけてみると、その距離は0に近づく。これがワープの原理で、ワープとは「空間を曲げる」という意味である。

▼パワード・スーツ POWERED SUIT

体力を何倍にも増強するための装置の力を借りた強化服。ガンダムなどのモビル・スーツの原型で、R・A・ハインラインが1959年に発表した『宇宙の戦士』で初めて登場した。

人間より2回りか3回り大きい金属性の気密服で、内部の人間の動きを正確に増強する。ロケット・ランチャーやビーム砲を装備していて、歩く戦車とでもいおうか。通常、衛星軌道から射出されて単独で降下する。



▼ウォルドウ WALDO

R・A・ハインラインが命名した「遠隔操作装置」のこと。1942年に発表された『ウォルドウ』に登場したわけだが、この呼び名はSF界でしか通用しない。ハインラインのSF界での重用な位置を象徴している一語であり、同時にSF用語の特異性を表しているともいえるだろう。

けっして表舞台に登場するような単語ではないが、マニアうけする一語である。

——どうだったかな、少しはSF用語が理解できたかな? SF界のみに通用する単語、また科学用語からの転用、そしてSF作家の造語と、SF用語は3つに分類できる。結論からいえば無理をしてでも、たとえわからない単語を読み飛ばしてでも、とにかくSF小説を読まなければ、用語は身につかないと思うんだ。今までに紹介してきた作品を、ぜひ読んで慣れてほしいね。

でもそれでは不親切というもの、という人、わからないことがあったら、ボクが質問に答えようと思うのでお便りください。

＝今月の名句＝

おれの名前はガリー・フォイル
そして地球はおれの国
無限の宇宙に住んではいるが
やがては死こそわが宿命

アルフレッド・ベスター

『虎よ、虎よ!』(早川文庫)

R.P.G.幻想辞典

第5回／武器

文●早川　浩

イラスト／Nikov

ほとんどのR.P.Gのバックグラウンドは、ファンタジー、それも「剣と魔法」の世界だ。その1つ、剣つまり武器について、その種類や効果などを今回は採り上げてみよう。

直接攻撃用武器と間接攻撃用武器

コンピュータR.P.Gで、キャラクターをつくった後は、ふつう武器を買いに行く。その武器屋には、10種類程度の武器しか置いてないはずだ。ボード版R.P.G.のD&D（ダンジョン アンド ドラゴンズ）でさえも、20種類にもみたない。

しかし、実際の武器の数はもっと多い。

各キャラクターにあった武器を選ぶのに、10種やそこらで間に合うはずがないのだ。

そこで今回は、T&T（トンネル アンド トロル）に紹介されている50種以上の武器を中心に紹介してみよう。

まず、武器は大きく分けると2つ、直接攻撃のできる武器（SWORDなど）と間接攻撃のできる武器（BOWなど）に分けることができる。

前者の武器も、さらにいくつかに分けることができる。まず、剣（SWORDなど）、柄のついた武器（MACEなど）、棒やさおタイプの武器（POLEAXEなど）、やり（SPEARなど）、短剣（DAGGERなど）の5つだ。

後者の武器も、弓タイプ（BOWなど）とその他の武器に分けられるのだ。

キャラクター別・持てる武器と持てない武器

キャラクターの職業別の武器のハンデもある。

僧侶(CLERIC)　この職業についた者は、刃（EDGE）のついた武器（剣や矢など）を持つことができない。つまり、僧侶の持つことのできる武器は、コン棒（CLUB）や投石器（SLING）だけなのだ。

ドワーフ(DWARF)　体つきの小さいドワーフは、長弓（LONG・BOW）や両手持ち剣（TWO-HANDED SWORD）などの大型の武器を持つことができない。これはハーフリング(HALFLING）も同じである。

魔法使い(MAGIC-USER)　魔法使いの持てる武器は、短剣、つえ、投石器くらいである。

キャラクターによって武器の得手・不得手があるので、武器を選ぶときは注意したほうがいいだろう。

なお、今回、各武器の名称の下に10段階に分けた強さのレベル（10＝最強、1＝最弱）を付けておいたので参考にしてほしい。

また、両手で使う武器に関しては、星印を付けておいた。

いよいよ移植されるウィザードリー

さて、話はそれるが、10月号のウルティマに続いてアップルの大物R.P.G.『ウィザードリー』が移植されることになった。またもや発売が延びそうだが、R.P.G.の代表作といわれているゲームが日本のマシンユーザーでも遊べるようになったことは非常に喜ばしい。それだけに移植するソフトハウスも原作の面白さを損なわないように移植してもらいたいものだ。

モンスターやマジックアイテムの宝庫と呼ばれるゲームなので、移植されたら、このページでも採りあげてみたい。

直接攻撃用武器

剣【Sword】

R.P.G.における代表的な武器である。その種類、名称などは百種類以上あるうえ、名刀と呼ばれる剣（エクスカリバー、ストンブリンガー、村雨など）を入れると、その数は倍以上にもなるだろう。今回は、刃の型で代表的な剣を分類してみよう。

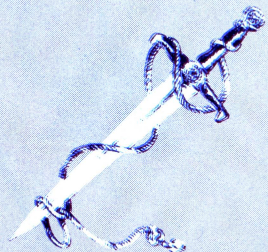
直線的な剣

グレート・ソード 7 ☆

両側に刃の付いた幅の広い長剣。その重さと惰力で相手をたたき斬る。強力であるが、すばやく方向が変えられないという欠点がある。

ブロード・ソード(両手持ち) 6 ☆

一般的にいう長剣をさす。両手持ちの大型剣に比べ、中型、小型の剣は効果も5、4と落ちる。



グラディウス 3

古代ローマで軍団兵が使った短めの剣。

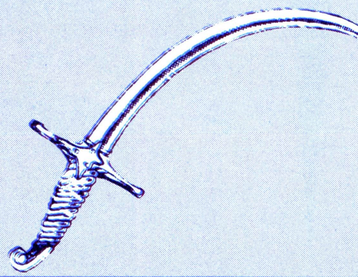
ショート・ソード 2

短剣といっても、2〜2・5フィート（60〜75センチメートル）あり、だれにでも使える。よくR.P.G.に登場する武器。

刃の曲がった剣

グランド・シャムシャー(Shamsheer) 8 ☆

曲がった剣のなかでは、最強の武器。切り下ろす攻撃に向いているが、突き刺すことには不向き。片刃で、非常に刃の薄い剣。ペルシアのサーベル。



グレート・シャムシャー 5 ☆

グランド・シャムシャーの小型の長剣。ほとんど同じ形で、特徴も同じ。

ファルシオン 5

ノルマン人などが、中世に使った幅の広い湾曲した刀。ほかに、鎌形刀、えん月刀などの呼び名がある。昔は一般に刀、剣といったら、これのことを指した。

シミター(Scimitar) 4

新月刀のこと。アラビア・ペルシア起源の湾曲した片刃の剣。

セーバー(Saber) 4

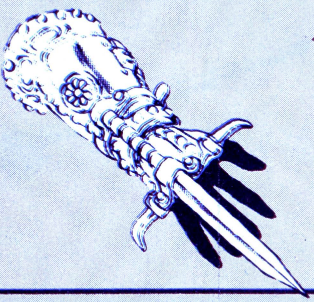
刀身がわずかにそった、片刃の重い剣。とくに騎兵隊がよく使う軍刀で、サーベルとも呼ぶが、フェンシングのサーベルとはまったく違う。曲がった剣にしては、突く攻撃に向いている。

その他の剣

フランバーグ 7 ☆

刃の型の変わっている剣で、刃が波打っている。この名前はフランス語の波打っている(＝Flame)から来ていて、特別な型のレイピア（後述）とされている。

パタ 4



ガントレット（腕当て）に直接ついている剣のことである。つまり、直接持つ必要がなく（他の武器が持てるかどうか疑問だが）、腕を振り回すだけで、相手にダメージを与えられる。刃が真っすぐで両側に刃のついた武器である。

ショーテル 4

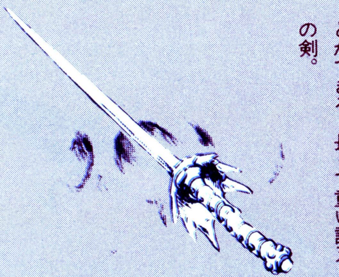
半円形の剣で、シールド越しの攻撃などで役に立つ。

マノーブル 2

パタと似ている武器だが、ガントレットの先が剣で、指が自由に使えない、という特徴がある。中央に剣があり、その両側にも補助の剣がある。

レイピア(Rapier) 4

よく洋館の暖炉の上にかけてある剣がこれ。柄の部分に半円状のカバーが付いており、突いたり斬りつけたりすることができる。長くて重い諸刃の剣。



柄やつかの付いた武器

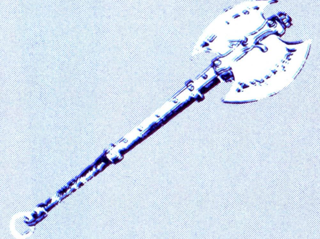
柄やつか、といってもピンとこないかもしれないが、斧(AXE)や矛(MACE)などの、剣以外の一般の武器のことをいう。

この系統の武器は非常に強力だが、その反面、体力や機敏さがある程度の数値以上でなければ使えないという制限がある。しかし、どうしても使いたいとなれば、予備の武器やシールドを持たないという条件で、これらの大型の武器を両手で持つことができる。

切るタイプ

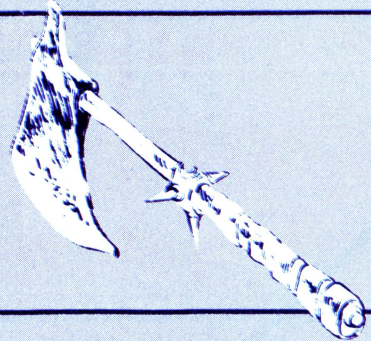
ダブル・ブレーディッド・アックス 8 ☆

柄の両側に斧が付いている非常に強力な武器である。しかし、これを持つにはかなりの体力が必要で、だれでも持てるというわけではない。バトル・アックスと呼ばれている武器の多くは、これを指している。



グレート・アックス 7 ☆

前者と違い、片方にしか斧が付いていないが、その切り下ろす力は、大型の剣以上のものがある。



ブローバ 5 ☆

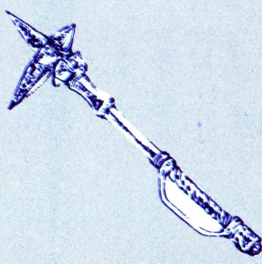
グレート・アックスと基本的には同じだが、刃の部分が前者よりかなり大きく、死刑執行人の持っているような斧である。

フランシスカ(Francisca) 3

小型のバトル・アックス。中世北部ヨーロッパで使われた斧で、投げる斧としてもかなり使える。

なぐるタイプ

鎚矛(MACE) 6 ☆



中世におもに使われた武器。頭部に大くぎ状のいくつかのとがり、または出縁のついた、こん棒状の金属製武器。刃が付いていないので僧侶などがおもに用いる。

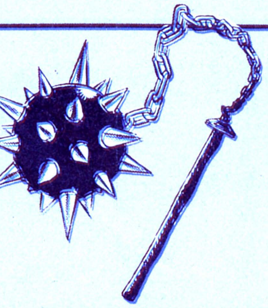
ウォー・ハンマー 6

柄の長いハンマー。先がツメ状になっていて、ここで相手をなぐる武器。

モーニングスター 6

直訳すると「明けの明星」だが、名前のとおり星のようなトゲがたくさん出ている鉄球を鎖で棒につなげた武器。

鉄球部分をぶんぶん振り回し、相手を攻撃するタイプ。



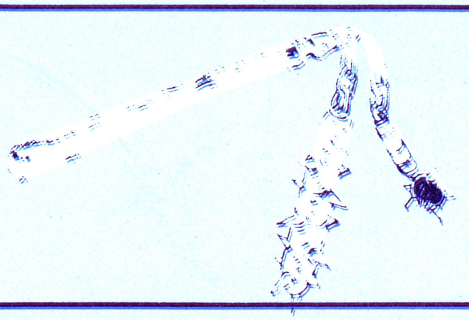
フレイル　5
　カンフーの武器の八節棍(鎖で9本の棒がつながっている武器)。小さく見ればヌンチャクともいえる。2本の鉄の棒が鎖でつながれていて、

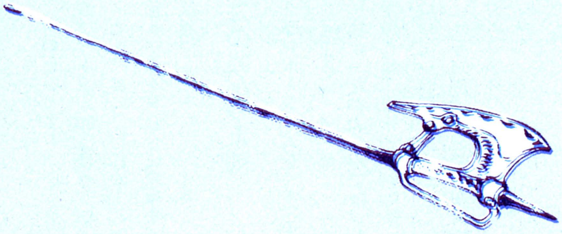
棒やさおの付いた武器

　前のタイプと同じように、両手で持ちさえすれば、どんなキャラクターでも使える武器だ。
　ただし、非常に長い(2〜3メートル)うえに斬りおろすタイプの武器なので、狭い所では自由に使うことができない。しかし、広い所で使えば(野外など)、効果も大きく、レンジも長いため、かなり有効な武器となる。

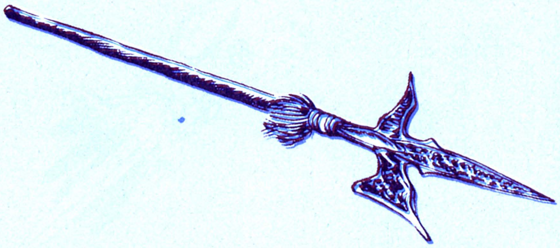
ポール・アックス　9
　このタイプの武器のなかでは最も有名。グレート・アックスの柄が長くなったものと考えるのが適当だろう。
　その高い位置から振り下ろす斧の威力は、直接攻撃の武器のなかでは最強である。
　ただし、使える場所にかなり制限がある。

モーニングスターのように振り回すタイプ。





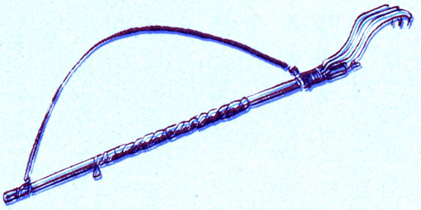
ランサー(Ranseur)　9
　中世ヨーロッパの十文字槍の一種。中央に剣、そしてその根本から2本の薄刃の剣が突き出ている。



ホールバード
　15〜16世紀に作られた武器。斧のような刃、かぎ状の突出部、そしてやり状の頂部がある。ほことやりを兼用できる武器である。

パルティザン
　ほこの一種。頭部に槍の刃と、その基部に1対の湾曲した出っ張りがついている。

クマデ



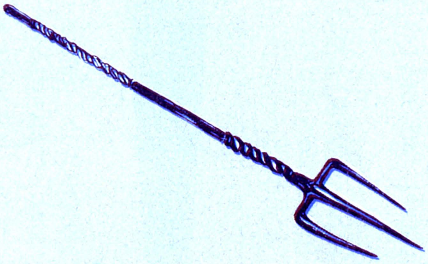
あのクマデのことである。先が2つから3つの枝に分か

槍タイプの武器

　槍は基本的に突くタイプの武器だが、投げて攻撃することもできる。長さは平均1・5メートルくらいである。

ピラム
　古代ローマ軍団の兵が使っていた投げ槍。90センチの柄に同じ長さの鉄の頭部が付いている。射程は約20ヤードである。

トライデント　6
　この武器の由来は、ギリシア神話に出てくる海の神、ポ

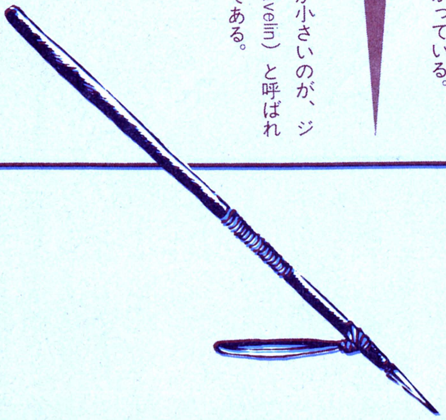


セイドンが持っているといわれた三叉のほこである。形は先が3つに分かれた槍。ちなみに射程は10ヤードくらい。

スピアー　3
　一般的に槍と呼んでいるのは、これのことである。前の2つに比べて、投げやすさについてもよく考えられていて、約40ヤードの射程がある。先

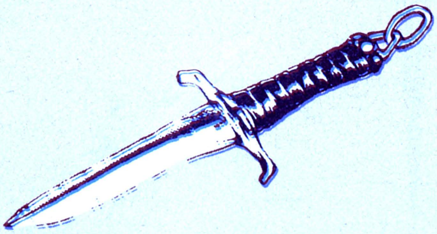
れていて、それぞれが90度に曲がり、とがっている。

の刃の部分が小さいのが、ジャベリン(Javelin)と呼ばれているものである。

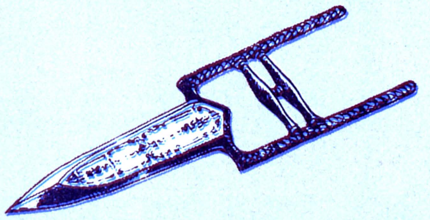


短剣【Dagger】類

　20〜30センチくらいの短剣で、直接攻撃はもちろんだが、投げつけることもできる。武器としてはかなり弱いので、補助用の武器として用いることが多い。



クックリ(Kukri)　3
　ネパールのグルカ人が使う短剣で、大きく凹状に湾曲した内側に鋭い刃がついている。狩猟や格闘に使う広刃の短剣。



カタール(Katar)　3
　インドの短剣の一種。幅広の刃と、指をかけて握るためのつか(1〜2本の横木を2本の棒の間にわたしたもの)を持つ。そのため、投げることはできない。

マン＝ゴーシュ(Main gauche)　2

17世紀の短剣。戦いのとき、メインの武器(剣など)を右手に持ち、左手にシールド(盾)の代わりに持つ短剣。相手の剣を受け止めるのに使える。

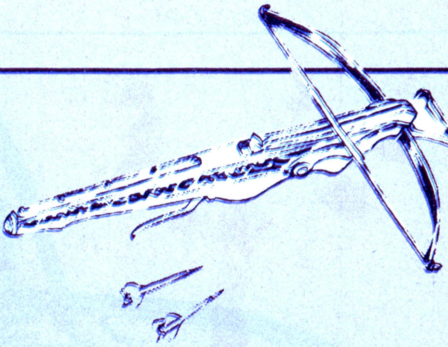
ソード・ブレイカー(Sword breaker)

普通の剣の大きさで、刃の部分がギザギザになっている。相手の剣などを受けとめたり、はさみ込んだり、たたき落としたり、折ったりすることができる。

みかけはノコギリである。

間接攻撃用武器

弓矢【Bow】類



クロスボウ(Cross Bow)　5☆

中世のひし弓。弓の弦を放つ引き金装置のついた柄と、弓の部分とが交差した形。この弓をしぼるには、機械装置を使う。

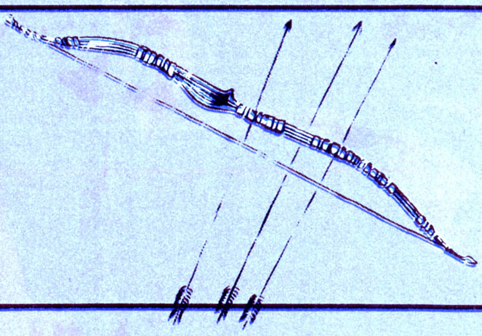
いろいろな種類があり、とくにクレーンクイン(Cranequin)は、武器のなかでは最強(10)の強さである。

ほかにも5発までは連続で発射できるドキュウ(Dokyu)などもある。

現在では、ボウガンと呼ばれているもので、射程が70～100ヤードもある。

弓(Bow)　5～2

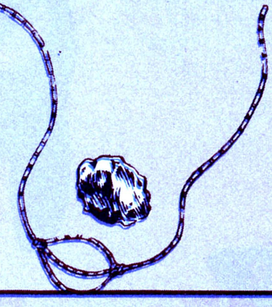
普通の弓である。その大きさにより強さは違うが、形は同じである。前述のクロスボウもそうだが、両手で使う武器なので、シールドや補助の武器を使うことができず、接近戦に弱い。しかし、遠くから敵を攻撃できるので、野外などで戦うとき、非常に有利である。



その他の間接攻撃用武器

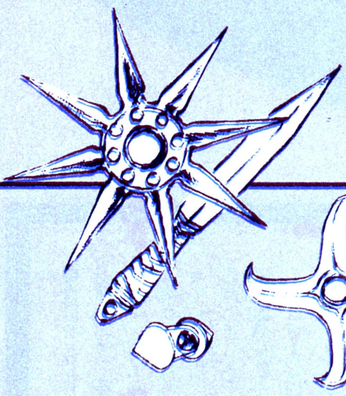
投石器(Sling)　2

たいへんシンプルな武器で、短い革の両端に長いひもがついている。革の中央に石をはさみ、2本のひもの端を片手で持って回し、ひもの一方を放してつぶてなどを飛ばす。



手裏剣　1

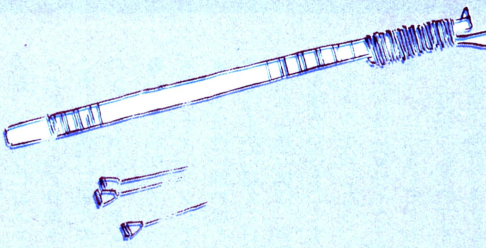
日本の忍者が使う手裏剣もR.P.G.における立派な武器である。やや余談になるが、海外R.P.G.で手裏剣を紹介するとき、Shurikinやら、Shurikentaなどと、間違って紹介していることが多い。



ブローパイプ(Blow pipe)　1

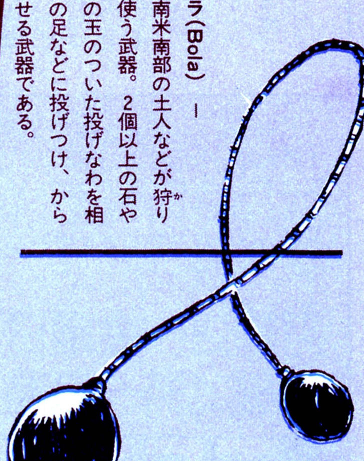
ずばり、吹き矢のこと。長い木の筒のなかに毒などを塗った玉をこめ、息をいっきに吹き出して撃つ武器である。

かなり射程が長く、約40ヤードくらいである。



ボラ(Bola)　1

南米南部の土人などが狩りに使う武器。2個以上の石や鉄の玉のついた投げなわを相手の足などに投げつけ、からませる武器である。



おたより紹介コーナー

今回の武器の説明は、かなりマニアックで理解しにくかったかもしれないが、やっと辞典らしくなってきたと、密かに満足している早川でした。

幻想辞典にもハガキが増えてきて、とてもウレシイのだ。栃木の藤田君、田宮の絵ハガキありがとう。

それに江戸川区のJ・O君、ファイヤークリスタルのアミュレットやアークスロードのマジックアイテムなどを教えてくれてありがとう。

少し紹介してみよう。

●**ファイヤークリスタル**

マン・スレイヤー
ビースト・スレイヤー
オーク・スレイヤー
デーモン・スレイヤー
ルーカス・スレイヤー
メージ・スレイヤー
サーペント・スレイヤー
ファイヤーホーク・スレイヤー
アンデッド・スレイヤー
ヒーリング(傷を治す)
ストライキング
プロテクション
スピード
パワー

●**アークスロード**

ドラゴンソード
グレート・アックス
グレート・ボウ
シルバー・ボウ
スロウ・ランサー(投槍)
手裏剣
スタッフ・オブ・アークス
シールド・オブ・クリスタル
シールド・オブ・ファイヤ
ナイトツ・シールド
プレート・オブ・ファイヤ
フェアリー・ベスト
ドラゴン・ティア
ラック・コイン
フェニックス・クリスタル

などがあるそうだ。

このコーナーへのリクエストとともに、R.P.G.のモンスターやマジックアイテムの情報などがあったら、R.P.G.幻想辞典へ手紙を送ってほしい。

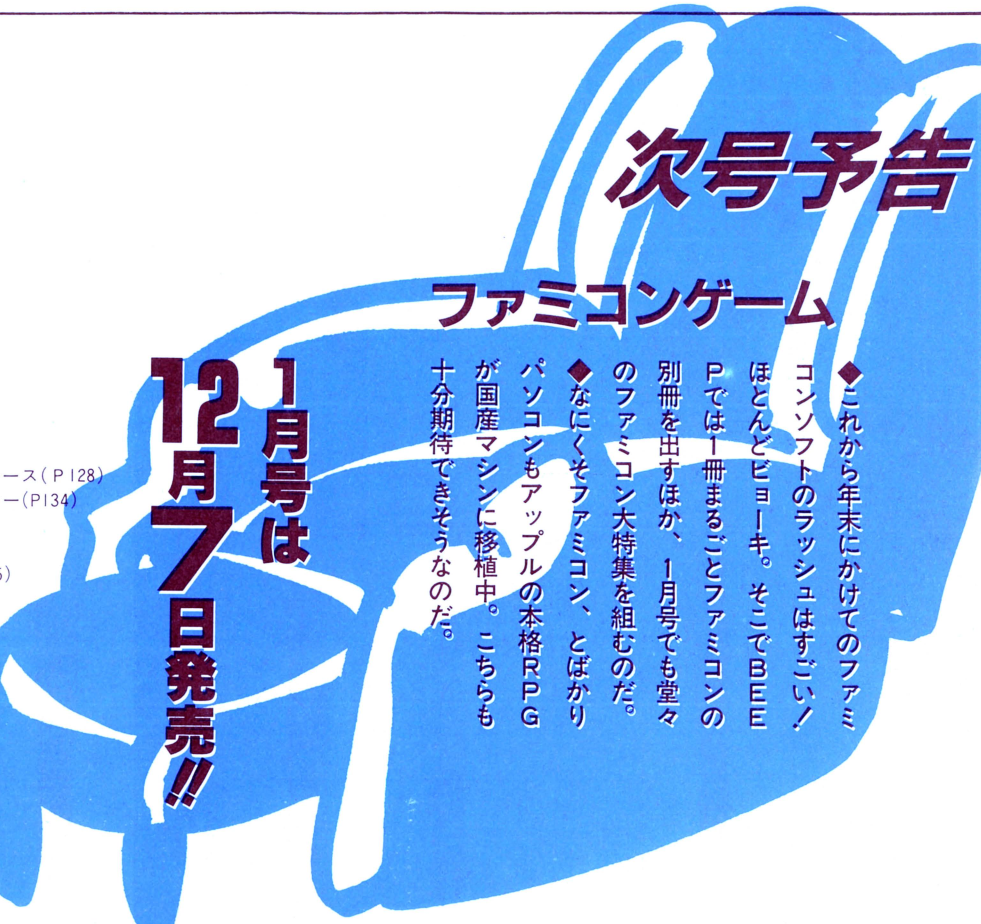
なお、次回はモンスター編をやるつもりだ。

P・S・　R.P.G.　Q&Aもやるからドンドン送ってね。

愛読者カード(今月の通信簿・記入の方法)

BEEP編集室では、BEEPをより充実させるために、読者の皆さんに今月のBEEPを採点してもらおうと考えています。下記の項目を見ながら、とじこみはがき裏面の「今月の通信簿」欄に○で記入してください。

01 表紙
02 緊急レポート・テグザー/カラテカ(P12)
03 特集Ⅰ ペーパーゲームで遊ぼう(P17)
04 読者が選ぶゲームBEST 50(P38)
05 アミューズメントマシン・ショー(P45)
06 特集Ⅱ ファミコンゲーム(P48)
07 徹底研究Ⅰ モール モール(P63)
08 TINYANの悪のシリーズ(P71)
09 ビデオゲーム・ラボ(P81)
10 ヤタタ・ウォーズ(P94)
11 徹底研究Ⅱ ザナドゥ(P121)
12 パイナップル通信(P126)
13 セガ ハング・オン/テディーボーイ・ブルース(P128)
14 ファミコンストラクション・ロードランナー(P134)
15 Beep Load (P126)
16 びーぴんぐルーム(P138)
17 サイファイおじさんのSFのススメ(P145)
18 R.P.G.幻想辞典(P148)
19 ベストヒット21(P154)
20 おもしろソフト情報局(P156)
21 テレホビーレビュー(P166)
22 テレホビーTOPチャート(P168)
23 デビューあべにゅう(P170)
24 読者プレゼント(P174)



次号予告

ファミコンゲーム

◆これから年末にかけてのファミコンソフトのラッシュはすごい! ほとんどビョーキ。そこでBEEPでは1冊まるごとファミコンの別冊を出すほか、1月号でも堂々のファミコン大特集を組むのだ。◆なにくそファミコン、とばかりパソコンもアップルの本格RPGが国産マシンに移植中。こちらも十分期待できそうなのだ。

1月号は12月7日発売!!

GAME OVER

●最近BEEPのまわりでは、バイクを買ったり、免許を取ったりする人が多く、とてもにぎやか。そこで、流行に遅れてはならじと、私もバイクを買ってしまった。おかげで、当分借金の返済に苦しみそう。(ふ)のお姉さんも、中型取得を目ざしてガンバッテいるので、はげましのお便りを!(TAKE)

●先日AMショーの取材があった。年に一度、この日ばかりはタダでゲームができるぞと、ゲームゴコロをときめかせて、会場へ行ったのだけど、どこも満員。おまけにカメラの機材まで持たされ、ほとんど身動きがとれなかった。これじゃ遊びに来たのか、仕事に来たのかわからないじゃない!?(T・S)

●小型を命がけでものにし、さっそく中型にチャレンジしてみたものの、体重の5倍近い鉄の塊という現実は、想像をはるかに超えておりました。坂道で倒れた鉄の塊は、容赦なく(ふ)の足を、腰を痛めつけるのです。11月某日晴れて免許を手にしたら、まずは整形外科にお世話になりそうです。(ふ)

●ついに、BEEPも12号。この1年よく頑張ったものです。おかげで部数も順調に伸びてきました。これも、ライターの諸君、ソフトハウスの皆さん、毎月BEEPを買ってくれる読者の方方のおかげです。どうもありがとう。来年もよりよい誌面作りをめざして頑張ります。よろしく。(K)

●冬休みに向けてファミコンのソフトが続々と出てくる。これをくわしく紹介するには、BEEPのページがとても足りない。ということで、便利な、1冊まるごとファミコンのゲームハンドブックを出版します。ファミリーベーシックの本(テープ付き)も予定。くわしくは62ページ参照を。(ジン)

プログラム・バグと内容についてのお問い合わせは、下記の時間に下記の電話で受けつけています。なお、ゲームのヒントなどについてはお答えできませんので、あしからず。

月曜日～金曜日
午後4時～6時

TEL (03)263-2230

●編集
豊田素行 麻生健司 白勢房枝 新保利昭
武田浩二
●協力スタッフ
アルフレッド 遠藤行一 浮田利康 木下淳博
西城 恵 桜井博道 佐々木好幸 SHOTAN
武井つかさ 中村龍彦 早川浩 氷水芋吉
Lumen Party
●校正
関 民子+グループごじら

月刊 Beep 12月号
■昭和60年12月1日発行(毎月1日発行)第1巻第12号
通巻12号
■発行人 孫 正義
■編集人 田鎖洋治郎
■発行元 株式会社 日本ソフトバンク
出版部 〒102 東京都千代田区四番町2-1
営業☎03・261・4095 編集☎03・265・5808
本社 〒102 東京都千代田区九段南2-3-14靖国九段南ビル2F
営業部 ☎03・263・3598 商品部 ☎03・263・3599
大阪支店 〒542 大阪市南区難波千日前5-19 ☎03・644・0191(代)
■印刷 大日本印刷株式会社

©1985 SOFTBANK CORP. 雑誌17659-12
本誌からの無断転載を禁じます。

激しく弾けるサウンド、目まぐるしく展開される映像の嵐。オレのハートを痺れさせ、躍らすようなゲームはないか！

SOFT JUNGLE

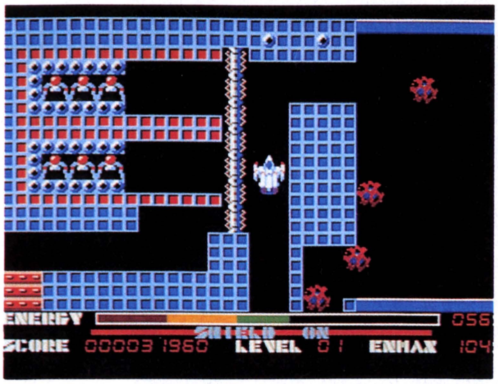
ソフトジャングル

ILLUST／
TOSHIKI SAWADA

いまオイシイのはこれだ!!

ベストヒット21

テグザーがダントツの強さで1等賞を守った。2位以下はドングリの背比べで、来月の動きも興味津々。新作のトップ狙いは!?



1位 THEXDER(テグザー)

ゲームアーツ、スクウェア

●アクションゲーム

ゆるぎないトップの座、といった風情(ふぜい)が板についてきました。今月も2位を大差で離しているので、㊔は「また書くことがなくなっちまう……」と悩まなければなりません。タケちゃんの救いが必要になることでしょう(担当の㊔は未(いま)だに変身もままならないので)。

話は変わりますが――ファミコンのTHEXDERがスクウェアから発売されます。マップはパソコン版とはちょっと異なりますので、すでに遊んだ人にも再度楽しめるはず。もちろんBEEPでも紹介しているし、なんと!BEEP編集のファミコン別冊にも大々的に登場します。〈写真はPC-88SR版〉

ランク	傾向	ソフト名(ソフトハウス名)	ジャンル	機種	媒体(価格)
1		テグザー(ゲームアーツ、スクウェア)	AC	PC-80mkIISR/88(mkII)/88SR, FM-7, XI(C/F/tu)	T(5,800円) 5D(6,800円)
2		THE CASTLE(アスキー)	RP	PC-88(mkII/SR)/98(E/F/M) FM-7/77, XI(C/D/tu/F)	T(3,600円) 5D(6,800円/7,800円)
3	↑	アメリカントラック(日本テレネット)	AC	PC-60mkII/66(SR)/88(mkII)/88SR, FM-7/77	T(4,500円) D(6,800円)
4		ウィル―デス・トラップII―(スクウェア)	AD	PC-88(mkII/SR)/98(E/F/M/U), FM-7/77, XI-tu	5D(5,800円)
5	↓	HYDLIDE(T&E)	RP	PC-60mkII/66(SR)/88(mkII/SR), FM-7/77, XI(tu), MSX(2)	T(4,800円) D(6,800円)
6	○	コズミックソルジャー(KGD)	RP	PC-88(mkII/SR)/98F(M/U)	5D(7,800円/8,800円)
7		軽井沢誘拐案内(エニックス)	AD	PC-88(mkII/SR), FM-7/77, XI(C/D/tu/F)	T(4,800円) 5D(5,800円)
8		TOKYOナンパストリート(エニックス)	S	PC-88(mkII/SR)/98(E/F/M), FM-7/77, XI(C/D/tu/F)	T(4,800円) 5D(6,400円/7,400円)
9		野球狂(ハドソン)	S	PC-60mkII/66(SR)/88(mkII), FM-7, XI(D), MZ-15, MSX	T(4,800円)QD(5,800円) D(6,800円)B(4,800円)
10		ワールドゴルフ(エニックス)	S	PC-88(mkII/SR)	T(4,800円) 5D(5,800円)
11		マカダム(デービー)	アダルト	PC-88(mkII/SR)/98(E/F/M/U), XI(C/tu/F)	T(4,800円)3.5D(7,800円) 5D(6,800円/7,800円)
12		立体版遊撃王(システムソフト)	S	PC-98(E/F/M/U)	5D(7,800円)
13		ビクトリアスナイン(ニデコムソフト)	AC	PC-88(mkII/SR)/98U, FM-7/77 MZ-20/22, XI(C/D/tu)	T(4,500円) 5D(7,500円)
14		ファンタジアン(クリスタルソフト)	RP	PC-88(mkII/SR), XI	T(5,800円) 5D(7,300円)
15		ロードファイター(コナミ)	AC	MSX	ROM(4,800円)
16		F16ファイティングファルコン(アスキー)	S	MSX	ROM(5,800円)
17		棋太平(S・P・S)	N	PC-88(mkII/SR) XI(C/F/tu), MZ-22	T(4,500円) 5D(6,500円)
18	○	OUTROYD(マジカルズゥ)	RP	MSX	T(4,800円)
19		超時空要塞マクロス カウントダウン(ボーステック)	AC	XI(tu)	T(4,500円) 5D(6,500円)
20		エプシロンIII(B・P・S)	RP	PC-88(mkII/SR)	5D(7,300円)
21	○	メルヘン・ヴェール(システムサコム)	RP	PC-98(E/F/M/U)	D(7,900円)

傾向		
↑ 前月から急上昇	↓ 前月からダウン	○ 今月の注目ソフト

ジャンル		
AC アクション	AD アドベンチャー	S シミュレーション
RP ロールプレイング	N ノンセクション	

●協力店 キタムラ・ビコム高知電器館 エム・エー・シー ベルコム日立 J&P京都寺町店 石丸電気本店 ヤマギワ玉川店 真光無線 富士音響マイロンセンターRAM I J&Pメディアランド ラオックス横浜伊勢佐木町店 J&P渋谷店 うつのみや片町店 ラオックス本店

2位 THE CASTLE（ザ キャッスル）
アスキー

●ロールプレイングゲーム

10月号に続いて2位に登場、まだまだねばりは続きそうな気配。とはいっても3位との差は僅(わず)か数ポイント、トップ5のどれもが強敵ではあります。

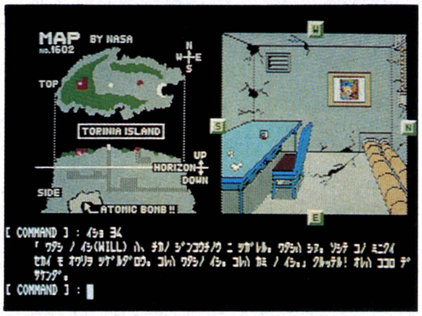
ところで、バージョンアップされた"THE CASTLE エクセレント"が間もなく発売されます。ストーリーやキャラクターはそのまま、迷路がより難しくなっているそうです。〈写真はPC-88版〉

3位 アメリカン トラック
日本テレネット

●アクションゲーム

前月6位からさらにランクアップ、正直のところ(編)もその勢いに驚いている次第です。

BEEPではすでに10月号の「おもしろソフト」で紹介しましたが、もう100万点を超えて『免許証』を手に入れたBEEPERもいることでしょう。オープニングとエンディングのBGM、そして画面のデキはかなりのものです。お試しあれ。〈写真はPC-88SR版〉

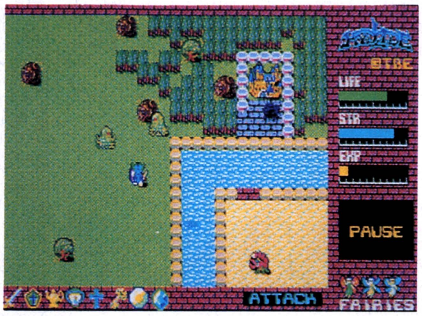


4位 ウィル —デス・トラップII—
スクウェア

●アドベンチャーゲーム

歯磨きクジラ、オバQ、UFO、チビガニ……これはなんのことかわかりますか？ そう、隠れキャラクターで、かなり多くの人が発見に成功しているようです。もちろんゲームとはまったく関係ありませんから、余裕のある人だけ捜してみましょう。

1作目のデス・トラップよりマップが小さいぶんだけ難しくなっています。〈写真はPC-88版〉



5位 HYDLIDE（ハイドライド）
T&Eソフト

●ロールプレイングゲーム

ジリジリと下降していますが、果たして来月は？ 6位に登場した"コズミックソルジャー"が絶好調なだけに、一抹(いちまつ)の不安も……。

さて、こちらも"HYDLIDE II"の発売が決定しました。11月23日、東京・秋葉原のラジオ会館8Fで本邦初公開となります（下段「イベント情報」参照）。〈写真はFM-7版〉

注目ソフト

★6位 コズミックソルジャー（RP） 工画堂スタジオ——11月号の「おもしろソフト」で紹介しましたね。(編)ではさらにバージョンアップした企画も、ありやなしや……？

★OUTROYD（RP） マジカルズゥ——画面づくりはサイコロ形でイマイチですが、ゲームの難しさは天下一品。MSXユーザーなら、やらずにはいられないはず！

★メルヘン・ヴェール（RP） システムサコム——(予)が太鼓判(たいこばん)を押すおもしろさ。はやく8ビットマシンで出るといいですね。

★23位 エキサイトバイク（AC） ハドソンソフト——ファミコンでおなじみの1本が、そのままパソコンに！

★同 森田和郎の将棋（N） エニックス——静かに上昇中！

＝イベント情報＝

11月23・24日、T&Eソフトがラジオ会館で『ATTACK'86(アタック)』を開催する。話題の新作「ハイドライドII」「レイドック」の発表のほか、ゲーム大会も行われるので都内・近県のBEEPERはぜひとも参加しよう！（入場無料）

一般ユーザー（1000名）への公開は24日で、当日の予定イベントは次のとおり。

10時 ●開会 ●新製品発表（ピクセル2を含む） ●ゲーム開始
15時 ●新製品発表 ●レイドック競技会
16時 ●表彰式 ●ゲーム再開
17時 ●閉会

詳しいお問い合わせは、TEL 052-(773)-7770（担当・小林氏）まで。

秋の1日を、秋葉原でT&Eフィーバーというのも……ね！

協力店 富士音響マイコンセンター
RAM I(東京) エム・エー・シー(大阪)

アップルベスト10

ランク	ソフト名	ジャンル	媒体(価格)
1	アリス イン ワンダーランド	AD	5D(8,500円)
2	マイチェスII	N	5D(9,700円)
3	フェロニー	AD	5D(12,000円)
4	スカイ フォックス	S	5D(9,700円)
5	F15 ストライク イーグル	S	5D(11,500円)
6	ファンタジー	RP	5D(13,800円)
7	ボール ブレイザー	AC	5D(13,000円)
8	タッパー	AC	5D(9,000円)
9	クルセイド イン ヨーロッパ	S	5D(13,000円)
10	シチュエーション クリティカル	AC	5D(9,500円)

マスカレイド

スタークラフト

地下室を見つけるのがまず1歩

アイテムの使い方がゲームを進める決め手

ストーリー

腕ききの探偵が今、難解な事件の深みにはまりこんでいた——。

そもそも探偵は、ある有名な殺し屋を何週間も追い続けていた。そしてある日、とうとう古いホテルの一室に殺し屋を追い込んだが、持っていた44マグナムで彼の心臓を撃ち抜いてしまったのだ。

こうして探偵は、追うだけの立場から、一挙に得体(えたい)の知れない面倒に巻き込まれていく。なにも手掛かりがないうえに、誰もなにも教えてくれない……。しかし、なんとかしなければ！

キミはこの探偵である。キミは今、殺し屋の死体の前に立っている。なにか解決の糸口があるはずだ。しかし、注意しなければならない。なぜならキミの顔は、すでに殺し屋の仲間に知られてしまっているのだ。

機種 PC-88（mkII／SR）／98（E／F／M／U）／FM-7／77

媒体（価格） 3.5／5D 9800円（2枚組）

アメコミ調の画面が新鮮な超難解ゲーム

英之 スタークラフトから出た最新のアップル移植アドベンチャーなんだけど、最近の移植ゲームはおもしろいゲームが多いよ。

麻衣 そうね。前作の「リングクエスト」もそうだけど、スピードも早いし、表示もキレイ。それにこのゲームからは、表示がひらがな、漢字、英語まじりになっているから、とっても読みやすくなっているわよね。

健 表示だけじゃないよ。入力も英語、カナの混合入力ができるようになっているし、ファンクションキー入力もできる。ただ単にアップルのゲームを日本のマシンに移植していたころと比べると、遊・べる移植ゲームになってきたよ。

麻衣 私、このグラフィックの雰囲気、どっかで見たわ。

キャプテン それは、以前同じくスタークラフトで移植した「シャーウッドフォレスト」という名のアドベンチャーゲームのことじゃないかな。この「マスカレイド」を作ったのと同じフェニックス社の作品なんだよ。今では社名は変更されているらしいけどね。

健 俺(おれ)、この手の絵って好きなんだよ。アメコミ調に登場人物は腹が大きくて、足がやたらと細い、んー、アメリカのゲームって感じだよ。

英之 そうそう、鼻の大きいキャラクターで『セサミストリート』を見るみたいだよ。

キャプテン まあまあ、絵の話は置いといて、ゲームの内容はどうだい？

麻衣 難しい！ のひと言。

健 まったく！ ぜんぜんゲームが進まないんだ。すぐ死んじまうし、なんだか「デス・トラップ」をやっているみたいな感じだぜ。

英之 そういえば健は先の画面より、天国の絵を見てるほうが多かったもんな。

といっても僕もなかなか先に進まないんだ。このゲームはスパイものというか、探偵もののアドベンチャーだろ。でも「オホーツクに消ゆ」や「ポートピア連続殺人事件」のようなものじゃないんだよね。

麻衣 そうね、「オホーツク」や「ポートピア」は、犯人を見つけるために証拠を集めたり、聞き込みをするのがプレイヤーのおもな仕事だったわよね。

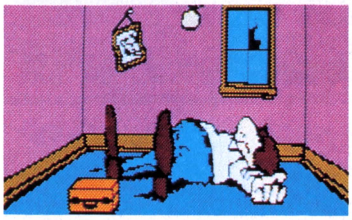
でもこれはそんな感じじゃなくて、どっちかっていうと、いろんなものを使って、なにもわからない状況から抜け出すって感じね。

健 そうそう、俺なんかやってるうちに探偵だなんてことを忘れちまってたよ。

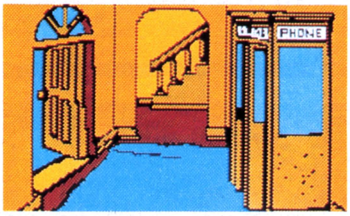
そうだ、忘れたころに謎(なぞ)の男に殺されちゃって……。あー、難しい！

キャプテン みんなかなり苦労しているみたいだね。なんといってもこのゲームは、2年前アメリカで発売されたときに賞金1000ドルがかかっていて、解けた人に与えられたんだよ。それだけメーカー側も、難しさにかけては自信があったんだろうね。

ちなみに日本では、残念ながら賞金はかかっていないんだけど、まぁ、そのつもりで……。

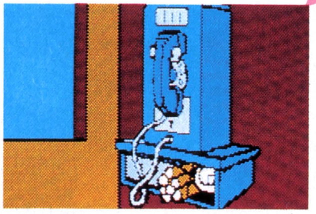


これが最初の画面。ホテルの一室だ

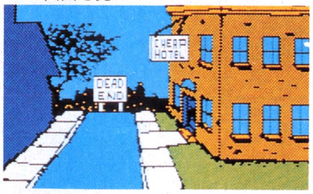


ホテルのロビー。
公衆電話があるけど中には？

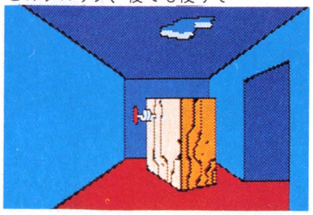
うわっ、爆弾が置いてある。
爆発まで時間がないぞ



無事にホテルから脱出。でも
この画面を見たらゲームが終わんない



地下室から脱出するには……？
このブロック、後でも使うぞ



コレを知らないと堂々めぐりだぞ！

麻衣　私、かなり進んだつもりなんだけど……。どんどん先の画面に進んでいくというより、同じところをウロウロしてるみたいで、先が見えてくる気がしないの。

英之　うん、動ける場所は最初のホテルだろ、劇場、動物園、地下と……、そうだよな。

　今までのアドベンチャーは、先の画面に進むのが目的になっているタイプだけど、これはアイテムの使い方のほうが重要らしいんだ。

健　そういえば最初のホテルの部屋でも、アイテムが持てないほど見つかるぜ。

　おいおい、ところで今、地下って言ったよな？

英之　あぁ、地下がどうかした？

健　なにそれ!?

英之・麻衣　えーっ！　知らないの？

キャプテン　アハハ……、やっぱり最初の難関は地下室だね。

　ホテルから地下に入る方法を見つけるのがかなり難しいうえに、ホテルは時間がたつと爆発してしまうんだよ。地下室があるというのに気づかないと、見すごしてしまうことが多いはずだ。まぁ、あると知っても、入るのは本当に容易じゃないけどね。

健　――うーん、やっぱりわかんないや。

英之　仕方ない、ヒントをあげようか。"時間・場所・ものの使い方"の3つの条件がそろわないとダメなんだ。時間は時計を見ればわかるだろ？　場所は地下に行くエレベーターのあるところだと思えばかんたんだし、あるものは最初の部屋で手に入るはずだ。

麻衣　そこはわかったんだけど、地下からの脱出方法がわかんないの。

キャプテン　脱出は地下にあるものだけでできるんだよ。麻衣ちゃんは地下でアイテムをどう選んだんだい？

麻衣　点字の本とブラジャーでしょ。この2つを手に入れるために、他のアイテムを2つ手放さなくちゃいけないから悩んじゃった。なんとなくこの2つが意味ありげで、役に立ちそうだから取っといたけど。

英之　地下だけじゃないよ、これからもずーっとそうさ。だから必要なもの、いらないものをよく考えて選んで、こまめにセーブしておくといいよ。ものの使い方はよく調べないとね。

健　しかし、ブラジャーなんてなんの役に立つのかね……。

キャプテン　ゲームを終わらせるには必要だよ。ただし、ある別のものと組み合わせて使うんだけどね。ゲーム全体を通して、こんなふうに組み合わせたり、取ったり置いたりしてアイテムを使うのがコツ。だからどこに何を置いたかを忘れちゃいけないぞ。

英之　一見なんの役に立ちそうもないものがあるから、慎重に！

麻衣　動ける場所が少ないということは、同じところを何回も通ることがあるってことだしね。

英之　それだけじゃないさ。アイテムそのものだって、何度も使うことがあるんだ。

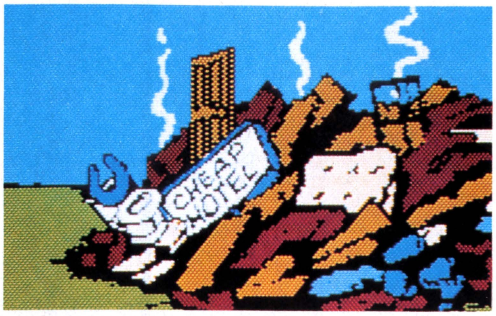
健　エッ、なにそれ？

英之　アレだよ、地下へ行くのに使ったじゃないか。だから、へんなところに置いとくと、思わぬ失敗をしたりするんだ。

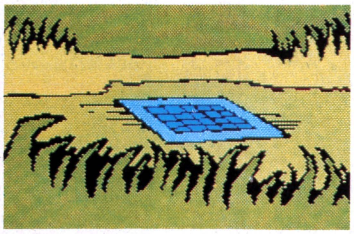
麻衣　いずれにしても、今までのアドベンチャーとはひと味ちがったゲームね。

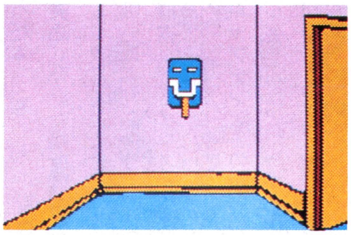
健　こんなに泣かされたのは初めてだぜ。

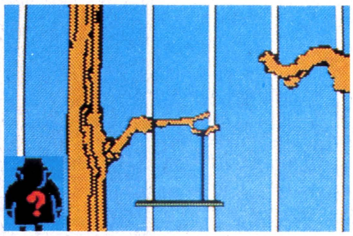
キャプテン　最後に注意点を。アイテムは、ただ持っている状態と体につけている状態があるぞ。殺し屋を殺してるんだから、命を狙われるのも当然。自分の身は自分で守らないとね。

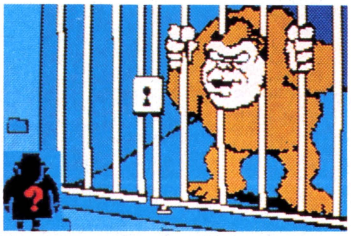


爆弾でホテルはこっぱみじん。君は狙われているのだ

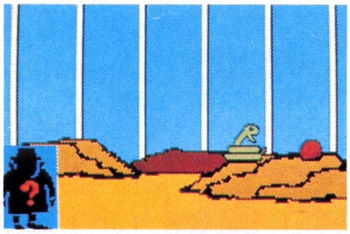

またもや、地下の入り口。でも入り方がわかんない

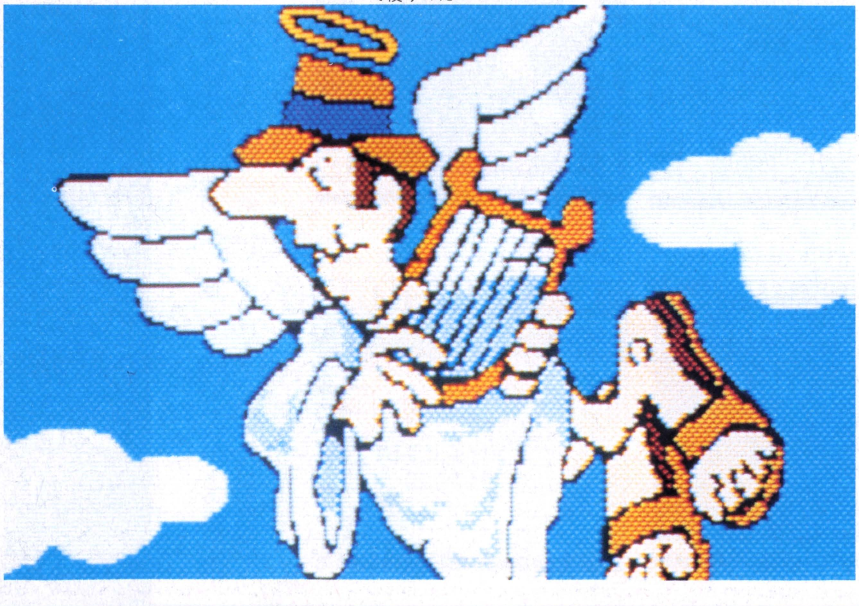

フフッ、このスイッチを切れば、ある所が通れるのだ


鳥のオリの中にも謎の男。こいつを振り切るには……


ウッ、ゴリラのオリの前に謎の男が立っている

動物園事務所には、関係者以外入れません


ヘビのオリの中にある岩は、何かと組み合せて使うのだ


死ぬたびに天国へ。このときだけ自分の顔が見れるのだ

OUTROYD アウトロイド

マジカルズゥ

死にもの狂いで闘って、結局死ぬ

水の上を歩くのも、空を飛ぶのもパーツを集めてから

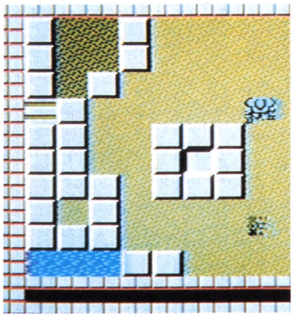
ストーリー

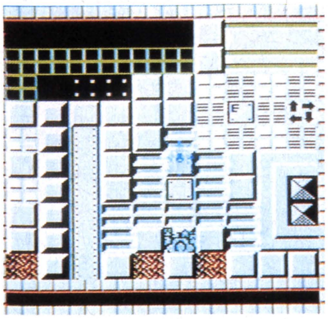
2108年、第2の地球クォーンは、中央管制コンピュータの叛乱によって崩壊した。惑星はロボットとコンピュータに支配され、恐怖の人間狩りが始まった。わずかに生き残った人間を追う公安ロボット、次々に襲いかかる作業ロボット――。

だがここに、1人の戦士が立ち上がる。アーマードスーツXXに身を包む最後の戦士、ラモン。

破壊せよ！　ロボット社会「アウトロイド」を!!

機種　MSX（32K）
媒体（価格）　T（4800円）


ザコは早めに片付けちゃえ


敵ベースをめぐっての攻防戦

見やすいけれど覚えにくい画面

健　アッ、だめっ！　そんなとこに立ち止まったら。早く動かせ！

麻衣　うえーん、またやられちゃったぁ……。

英之　今いた場所はエネルギーコレクターなんだよ。エネルギーを吸い取られちゃうんだ。

麻衣　げっ！　スペース・バンパイアみたいなヤツ！

キャプテン　この類いのスクロールゲームは、マップを作るのが大切なことだね。地形の特徴は覚えたかい？

麻衣　まだ……です。

健　なさけねぇなぁ。そこらへんを動き回るのが目的なんじゃないぜ。

麻衣　だって、なにをすればいいのかさっぱりわかんないのよ。

健　目的も知らずにやってんのかよ。まるで某(編)じゃないか。

英之　まぁまぁ……。麻衣のとまどいもわかる気がするよ。僕も初めは死んでばっかりで……。

このゲームは、敵のロボット軍団を操るコンピュータを爆破するのが最終目的なんだ。

キャプテン　まず最終目的は何なのか、そのためにはどうするのか、これをしっかり理解してプレイしないと、まったくつまんないぞ。

麻衣　はーい。でも……、それにしたってこの画面、安易な四角の寄せ集めで覚えにくいったらないし、やたら死ぬし、飽きちゃうわ。

健　うっ、確かにそれはいえてる。画面を見てるおもしろさがイマイチなんだ。

近いところから確実に攻めろ！

麻衣　ねえ、コンピュータはどこにあるの？　爆弾は？　ラモンはいま何も持ってないのよ。

英之　そうあわてないで。爆弾はSEARCHコマンドで全地域を調べればわかるよ。でも、その前に飛行機に変身しないとね。

健　変身するにはフライングユニットのボディパーツをそろえて、フライングプログラムを手に入れて、それからスペースポートへGO！だ。

麻衣　げげっ、面倒くさー！

英之　飛べるようになれば全地域を見ることができるから、格段と効率アップさ。

健　爆弾の場所は……。

キャプテン　ダメダメ、それは。まあ、4つの不気味なくぼみを調べてごらん。

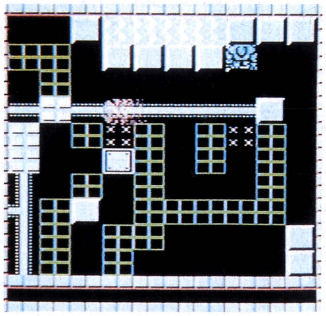
麻衣　なーる！　だんだんわかってきたわ。でもやっぱり最初はあちこち行けるわけじゃないのね。

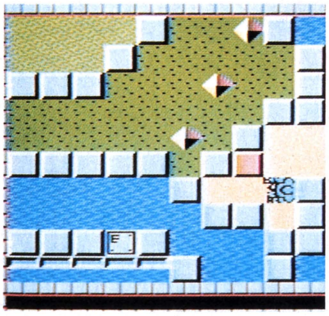
英之　うん。まずはWHEを手に入れよう。水の上も進めるよ。

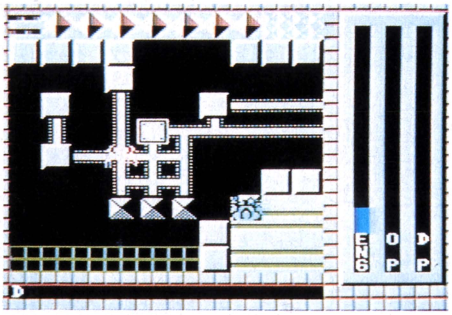
健　危ないと思ったら、無理せずメインベースにもどること。エネルギー回復と、パーツのメンテナンスができるぜ。

英之　初めは近いところから地形を覚えて、敵のベースがあれば敵を倒してベースの中身を調べていくんだ。

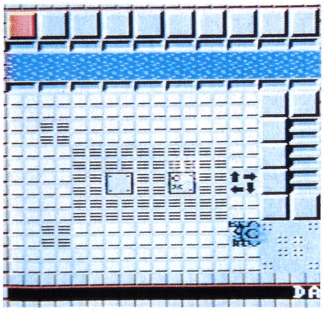
健　ダミーのベースもあるから気をつけろ。むやみに物を取るのもよくないぜ。限度もあるしさ。

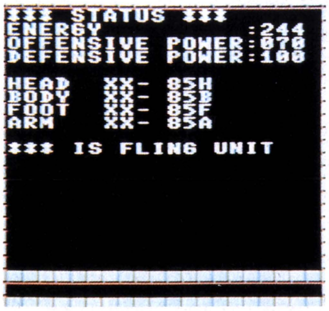

さあーて困った。どっちに行こうかな？


下へは行けないよ。
～越すに越されぬ大井川ーァ

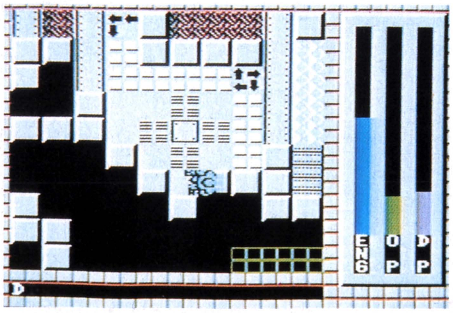


こいつはマズいぞ。エネルギー残りわずか


矢印マークのマグネットロックには要注意



最初の装備はこれだけ。強くなりたいな



しめしめ。これでベースへ入れるぞ

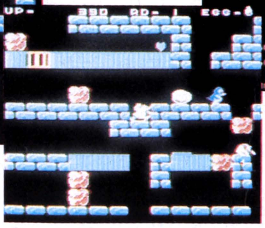
どきどきペンギンランド

ポニカ

手ブラじゃデートはできないぞ

女の子には、やっぱりダイヤが一番喜ばれる!?

このパイプは卵をとおすので有効に使おう



白くまのゲンゴウは岩を落として退治しよう

ストーリー

ペンギンランドは、氷の下に広がる世界。アデリーは、大好きなフェアリーにプレゼントの入ったタマゴを届けようと、氷のブロックを壊(こわ)してまっしぐら。ところがライバルのゲンゴウとノソラは、行く手を邪魔したりタマゴを割ったり。

さて、アデリーは無事タマゴを届けられるかな？　画面は25！

機種　MSX
媒体(価格)　ROM(4900円)

アクションとパズルが軽～くマッチ！

健　なんだか「フラッピー」と「ロードランナー」のあいのこみたいなゲームだな。

英之　そうだね。でも一度開けた穴は二度ともとにもどらない！

麻衣　私は主人公のアデリーの動きがとってもカワイクて気に入ったわ。とくにジャンプしたときなんか最高！

英之　タマゴの動きも自然だし、BGMも軽快。それにアクションとパズルがうまくマッチしてるね。

キャプテン　このゲームはタマゴを割らないように、ブロックに穴を開けて順々に下に落としていけばいいんだけど、よく考えてやらないと、とちゅうでつまってしまったり、タマゴを割ってしまったりするからね。

英之　うん、そんなところは「ロードランナー」だね。

ところで、このタマゴの真下にある白いラインは何だ？

健　これは『これより下にタマゴを落とすと割れてしまう』というラインで、タマゴの3ブロック下にあるんだ。

麻衣　そうしてタマゴを割らないように、ブロックのずっと下のほうにいる恋人のフェアリーに届ければいいのね。

英之　でもこのゲンゴウっていう白くまと、ときどき発生するモグラのノソラ、こいつら人がせっかく運んでるタマゴを割りに来るんだ。なんとかしてくれ～。

健　ノソラは体当たりすれば消えるけど、ゲンゴウは強くてこいつのパンチは強烈なんだ。これをくらうとアデリーはしばらく気絶してしまうけど、タマゴが割れるまではゲームは続けられるからあきらめるなよ。

麻衣　ゲンゴウをやっつけるには、赤い岩を上から落としてつぶしたり、横からずらして閉じこめればいいのね。

キャプテン　そのとおり。でも、ときにこの赤い岩がタマゴを下に落としていくうえで、重要な役割を果たしていることもあるから注意が必要だ。

キャラが少なくて単調なイメージも

英之　この♥はボーナスかな？　ブロックの下に隠れていて、穴を開けてみないとわからないやつもあるけど……。

健　これは1面に全部で7つあって、1つ取るごとにタマゴの中に入っているフェアリーへのプレゼントがランクアップするのさ。

チェリー(500点)、ビール(1000点)、指輪(2000点)、ケーキ(3000点)、十字架(5000点)、星(1万点)、ダイヤ(5万点)というふうに。しかし、ビールにはビックリ。

キャプテン　フェアリーにタマゴを届けたら1面終了だけど、全部で25面あるからやりごたえがあるだろう？　それに25面のどこからでも始められるぞ。

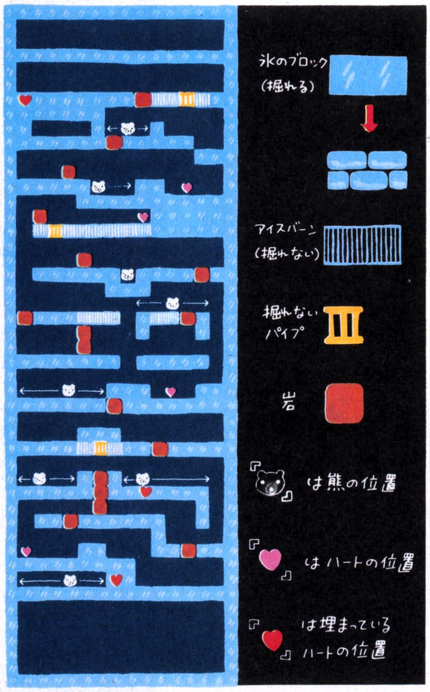
健　ちょっと注文をつけると、ゲームにもう少し変化をつけてほしかったな。とくに敵キャラクターがゲンゴウとノソラしかいないし……。もっと種類を増やせばもっと楽しくなるんじゃないかな。

英之　でもアクション的なものでなく、パズル的な目で見れば、かなり熱中しそうだよ。

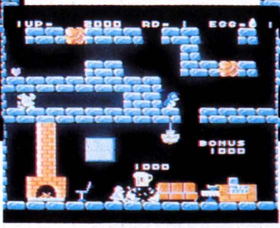
麻衣　愛するフェアリーのために一生懸命タマゴを運ぶアデリーの姿ってとってもステキねー。あー私なんかダイヤをもらったら、他になんにもいらないわ。

健　ちぇっ。女の子ってすぐこれだから困るよ。

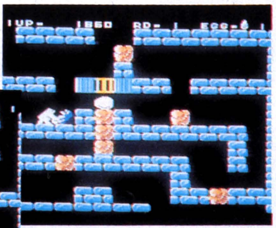
ステージ1のマップ



あ～あ、ラインより下に落とすと、こうなるぞ



フェアリーにビールのプレゼント。のんべえなのかな？



ゲンゴウにやられた！

メルヘン・ヴェールI

システムサコム

この岩はニオウと、胸躍る謎解き

ゲーム性満点の『コンピュータ絵本』!

ストーリー

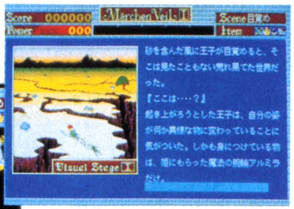
これは、我々の世界とは別の世界での物語です。

フェリクスの「森の国」の王は、愛する娘、王女の花婿にふさわしい若者を見つけ出そうと、フェリクス中におふれを出しました。

これを見て集まった多くの若者にさまざまな試練が与えられ、最後に、知力、体力を兼ね備えた2人が残りました。1人は、フェリクスの「湖の国」の王子、もう1人は、美しい若者に姿を変えた魔法使いでした。もちろん、王女が魔法使いを好くはずもなく、湖の国の王子に心を奪われ、2人は愛を誓い合うようになりました。

それを知った魔法使いは、自分が王子になりすまして王女をわがものにしようと企てました。王子は魔法使いの呪いによって、"ヴェール"と呼ばれる醜い生きものに姿を変えられてしまい、持ち物もほとんど奪われたまま、世界の果てへと飛ばされてしまったのです。

王子は帰らなければなりません、愛する姫の待つフェリクスめざして。しかし道のりは険しく、とちゅうでは異形の者たちが王子に襲いかかります。はたして王子はフェリクスに帰り着くことができるのでしょうか?



ヴィジュアルステージ。これがすべての始まりなのであった

月の女神ルナからマントを奪いたいのだが、星が邪魔で……

機種 PC-98(E/F/M/U)
媒体(価格) 3.5/5/8D (7900円)

ビジュアルステージを"読む"のが決め手

健 絶対にこれはアドベンチャーだ!

英之 いいや、ロールプレイ!

麻衣 健も英之も、なにを言い争ってるの?

英之 なぁ麻衣、このメルヘン・ヴェールって、どう見てもロールプレイだろう。それを健のヤツが、ロールプレイじゃなくってアドベンチャーだ、と言い張ってきかないんだ。

健 麻衣の考えはどうなんだい?

麻衣 私が思うに……

健・英之 どっち?

麻衣 これは、ゲームというより「絵本」ね。

健・英之 ガクッ。

キャプテン でも、英之と健には悪いけど、麻衣ちゃんの考えがいちばん正しいと思うよ。

健・英之 どうして?

キャプテン このゲームはいくつかの章に分かれているけれど、それぞれがストーリーを絵と文で説明する「ビジュアルステージ」と、ゲーム本体である「アクションステージ」から成り立っているだろう。ふつうに考えると、キャラクターを動かしたりするアクションステージのほうがメインだと思うんだよね。

でも、このゲームを作った人が言うには、ビジュアルステージこそが重要で、アクションステージはビジュアルステージを持たせるためのつなぎにすぎない、ということなんだ。だから、『コンピュータ絵本』ともいえるビジュアルステージを、このゲームの本質だと見抜いた麻衣ちゃんは、かなりスルドイね。

麻衣 (胸を張って)そうなのよ。まあ、健も英之も、修行がたりないってとこね。

キャプテン でも、このゲームはロールプレイとして見ても、アドベンチャーとして見ても、かなりいいできだから、英之も健もまちがってはいないね。

英之 まあ、ビジュアルステージに力が入っているってのは認めるよ。なにせ、達者な文章で、ゲームのストーリーを書いているだけじゃなくて、アクションステージをクリアするヒントまで書いてあるんだもんな。でも、アクションステージだって力が入ってないわけじゃないさ。

麻衣 そうね。いろんなフィーチャーがあるものね。

健 なんといっても、隠しアイテムだよ。岩や切り株に隠されたアイテムを拾うことによって、いろいろ特典があるんだから。

キャプテン ヒットポイントや、ヒットポイントの最大値が増える「木の実」、拾えばセーブできる「ディスク」、敵の特徴がわかる「キャラクターマニュアル」などなど。

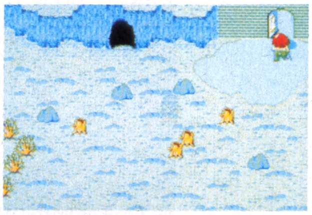
そのほか、死んでも天国に行けるアイテムもあるそうだね。

健 歩く速度が速くなる靴なんてのもあったけど、『ドルアーガの塔』を思い出したなぁ。

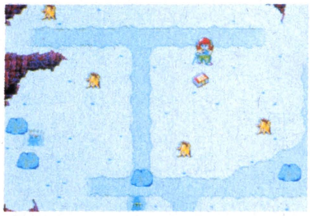
英之 そういえば、敵の弾を防ぐ方法なんかは、『ドルアーガの塔』と同じなんだよな。

健 あれだろ、マニュアルに『…(略)…それでは、剣を抜いたまま防御はできないでしょうか。実は出来ます。皆さんの中には、ナ▲◎社のド★アーガの塔をやった事がある方も多いと思います。そう、あれと同じです……(原文ママ)』なんて書いてあったりして。

麻衣 製作者の茶目っ気ね。

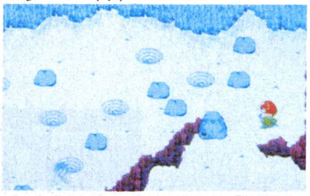


木の実を3つそろえると、霧が晴れて次のステージに行ける

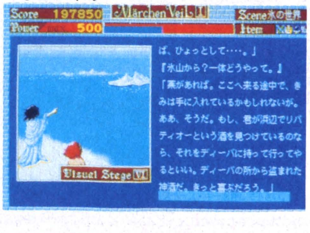


剣で樹木を攻撃したら、開けてびっくりアイテムマニュアル

海を渡って会いに行った仙人は、なんとプログラマー!?



穴ボコだらけの荒れ地。ATATウォーカーが歩いてる(?)



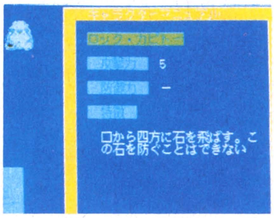
このヴィジュアルステージには、タイヘンなヒントが……

こいつがステージ2での強敵「魔獣ギアス」だ。接近戦で!

フルーツ	取るとパワーがアップする。種類によりアップする値が異なる。
アイテムマニュアル	マジックアイテムの使い方・役割などを知ることができるマニュアル。
キャラクターマニュアル	登場キャラクターの強さ・性格などの情報を知ることができる。
アンブロシア	パワーが20とパワーマックスが同時にアップする
ユンゲル	取るとパワーアップする。アップする値は50、100の2種類。
フロッピー	ゲームをロード／セーブするために必要。つねに1枚しか持てない。
オムニアのマント	太陽の炎から身を守るために必要なマント。月の女神ルナの物である。
フェスティノー	歩く力を与えてくれる魔法の靴。どんな地形でも難なく歩ける。
セレル薬	歩く力を与えてくれる魔法の薬。一定時間で効果がなくなる。
ランプ	洞穴の中など暗闇を照らす。もともとは女神ディーバの物である。
アワラの木の実	3種類あり、3つをそろえると女神ディーバの門の霧が晴れる。
★聖書(写真なしでスミマセン)	天国を時間内に脱出すれば復活できる。
剣	4種類の剣があり、おのおの1撃で出せる魔力の数がことなる。
ソボル薬	パワー、およびパワーマックスがともにアップする。
アムニス薬	海を渡るための薬。これを持たずに海に入ると死んでしまう。
リバティオー	神々の酒。女神ディーバの物で、ディーバに返すといいことがある。
ソルビティオ	命の水。これによって氷に閉じ込められている娘を救い出せる。
鏡	普通の状態では見えない場所(丸木橋など)を照らしだしてくれる。
フェラリス薬	謎の薬。パワーがなくなりそうになると少しだけ増える?
鍵	宝の箱を取ることができるようになる。
宝の箱	フェリクスに帰ってから必要になるものが入っている。
王冠	全部で4つある「王子の証」のうちの1つ。
ケープ	全部で4つある「王子の証」のうちの1つ。
エンブレム	全部で4つある「王子の証」のうちの1つ。

ある条件さえ満たせば、井戸から前のステージにもどれる

急流の中の小島。下手に動けば流されてしまうぞ



困ったことに、こいつの吐き出す石は盾では防げないんだ

このあたりには、不死の生命体がうろついている。おー怖い

AMD-98でゴキゲンなBGMが聞ける

健　このゲーム、おおざっぱに見てもシナリオはよくできてるけれど、細かいところもほんとによくできてるよ。なんせメッセージが漢字で出てくるんだから。まさにPC-98ならでは、だよ。

英之　そのかわり、漢字ロムが必要じゃないか。それに、PC-98だからって、いいことばかりじゃないさ。音だってビープ音しか鳴らないし、ジョイスティックだって使えないし……。

健　あれ、英之はこのゲームが〝アミューズメントボードAMD-98〟対応だっていうのを知らないのかい？

麻衣　そうそう。AMD-98を付けると、ゴキゲンなBGMが楽しめるのよね。

英之　なんだい、それ？

健　あのさぁ、確かにPC-98っていうのは、もともとビジネス用だからジョイスティック端子も付いてないし、音もビープ音しか出ないけれど、このAMD-98は、それらの機能を付加するボードなんだ。

キャプテン　英之が知らないのも無理はないよ。このボードは、このゲームと同じシステムサコムから発売されているんだけど、今のところ対応しているゲームが少ないし、NECの純正ボードじゃないから、あまり普及していないんだ。

英之　そうだったのか。今までそれを知らずにプレイしていたなんて、なんか損した気分だなぁ。

今年度〝ベスト1〟の声もあがる満足度

キャプテン　結局、みんなの評価はどうなのかな。

英之　最高！　の一言につきるね。これほど完成度の高いゲームは見たことないよ。ストーリーは練ってあるし、各章ごとに仕掛けもタップリ。さらにゲームバランスもとれてる。不満な点は1つもないね。

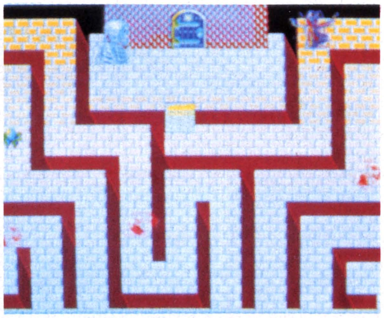
健　英之がベタぼめするなんて珍しいな。だけど同感。俺は、このゲームを本年度のベストワンに推したいね。これで、やっと日本のソフトもアメリカを越えた、と言ってはオオゲサかな。

麻衣　私にはゲーム自体は難しすぎるけれど、キャラクターがカワイイのでもう満足。

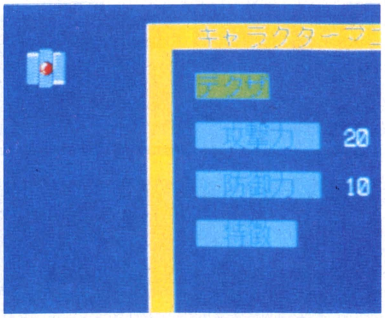
キャプテン　なんにしろ、このゲームが優れている、という点でみんなの意見が一致したっていうことだね。

英之　さぁて、Iも終わったことだし、『メルヘン・ヴェールII』に取りかかるのが楽しみだな。

最終ステージは迷路のようになっている。マップがなければ……



このキャラクターについては、何も言うまい



KALEIDO SCOPE カレイドスコープ　HOT-B

機種　PC-88(mkII/SR)、FM-7/77、X1(tu)

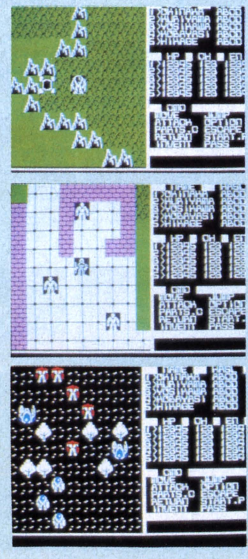
媒体(価格)　T(2本組7800円、3.5/5D(2枚組9800円)

この『K・S(カレイドスコープ)』は、基本世界と冒険世界の2つがあって、今後はこの冒険世界の第2～3弾が続々と発売される予定。基本世界のディスケットさえあれば、1～3弾のどれからでも楽しめるというのが、ユニークなところだ。

基本世界の「オノト星域」は、4つの恒星系、13の居住可能惑星からなる。ここでの目的は、次元断層都市に侵入して古代人の娯楽道具〝ヴィオタ〟を手に入れ、『第3市民』ランクを獲得すること。まぁ、資金集めと資格を取ることに専念してみようか――さぁて、ステッペンは近いかな遠いかな……？

冒険世界『7万光年の胞子たち』では惑星ナセルが舞台。ここでは町や工場に入って人に会い、情報を得たり、ものを買ったりしよう。戦って、パーツ(なんの？)を集めて――エネルギーポットはどこにあるのかな……？

★ほんの少ししか紹介できなかったけど、できたてのこのR.P.G.に期待していいと思うよ。



キャプテン・グッドナイト

ブローダーバンド

ボンド映画のように娯楽度100%

現代のヒーローはなんとヨーヨーの名手！

ストーリー

F.O.G.のヘッドクォーターは、以下のような最後通告を受け取った。「24時間以内に金塊で2000億円をF.O.E.のエイジェントに渡せ！　さもないと、この世は破壊されるだろう」

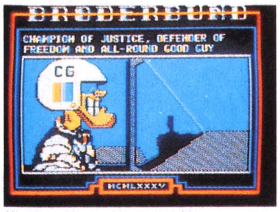
この最後通告は、悪名高いDr.メイビーの研究所があるとされるフエアアイランズ（恐怖の島々）近くのどこかから送られて来た。Dr.メイビーには、最終兵器を作れるだけの力や資材があることが知られているので、この通告は、本気であろう。

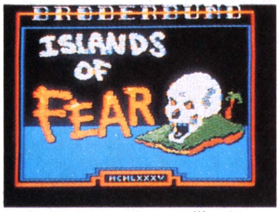
そこで君の使命だが、フェアアイランズに侵入し、最終兵器の作動を不可能にすることである。すでにジェットが君を待っている。幸運を祈る、グッドナイト‼

機種　APPLEII+／IIc／IIe
（II+にはランゲージカードが必要です）

媒体（価格）　5D（1万1500円）

キャプテングッドナイトの始まり、てか⁉


横顔は、なかなかじゃない！


ヒェーッ、ワシ、ガイコツ嫌いじゃ～

絵・物語・動きが3拍子そろった1本

熊　ご隠居、ご隠居～！　てぇへんだぁ～っ‼

隠居　おやおや、その声は熊さんじゃないか。なにをそんなにあわててんだい？

熊　なに呑気なこと言ってんですかい。これがあわてずにいられるかってんだ！

隠居　まぁまぁ、落ち着きなさい。

熊　えぇい、もう！　出たんですよ、出たの！

隠居　お化けでも出たのかい？　まぁ、あのオンボロ長屋なら出たっておかしかないやな。

熊　そうじゃありゃぁせんよ。出たのはあのリンゴのゲームなんだな、これが。

隠居　なんだ、アップルのゲームかい。それを先に言いなよ、先に。

熊　これがまたよくできてるんで。

隠居　そりゃそうさね。なにせリンゴはパソコンの老舗だよ。で、中身はどんなだい？

熊　それがご隠居、驚いちゃいけやせんよ。始まりからして映画ちっく、物語の設定がグンバツ、動きが最高の3拍子でさぁ。これがその物語……（取説を渡す）。

隠居　どれどれ（取説を読む）。ほう、こりゃまた、よくできてるじゃねぇかい。

熊　てりめえよ！　なんたってブローダーのバンドさんが作った代物だってんだ。

暗号解読器という強い味方があった

隠居　ところでどうだい、もうすっかり遊んじまったんだろ？

熊　主人公のグッドナイトがかわいい奴でね。こいつがヨーヨーの名人で、チョイとよそ見でもしようもんなら、いきなりヨーヨーを始めるんでさぁ。

でもま、さすがにキャプテンと呼ばれるだけあって、銃はもちろん、ジェットやジープ、はては戦車やヘリコまで運転しちまう。しかも賢いときてる！　まるであの『007』のボンドみてぇなイイ男、たまんねぇなぁ。

隠居　ふむふむ。で、この暗号解読器ってなんだい、熊さんやい？

熊　なんでも、デコーダーってやつがソフトといっしょに付いていて、これを利用するんでさぁ。つえ～味方ってわけで。

隠居　なんだか、いいことずくめじゃねえかい。

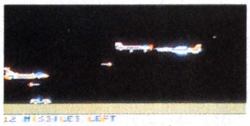
熊　まあねえ。でも、ゲームそのものは横スクロールを主体としたやつを集めた形になってるんで、リンゴの昔のゲームシリーズみたいな気がする奴にはつまらんかもしれやせんね。そいでも、全体の構成、緩急のつけ方はピカイチでさぁ。

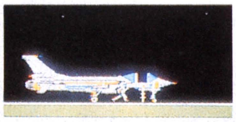
ひとつひとつの場面は、ちょっと味付けしたら、それだけでも十分遊べてしまうと思うんだな、これが。

おっと、こうしちゃいられねえ。キャプテンが呼んでるぜ。待ってなよぉ、今遊んでやっからな。そんじゃご隠居、サイナラ～。

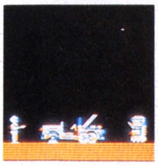
隠居　おいおい、熊さん、これっ……。やれやれ、デコーダーを忘れて行きやがった。これがなきゃ遊べねえってのに。どれどれ、届けついでにわしも遊んでみるとするか。

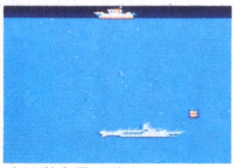
（出演　熊　健
隠居　英之
構成　麻衣）

敵の攻撃は、ス、スルドイ


まずは、ジェットで出発なのだ


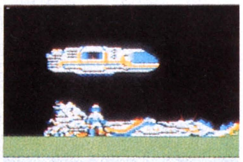
キャプテンの登場！

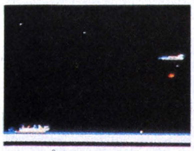
ロボット攻撃も、手強いゾーッ


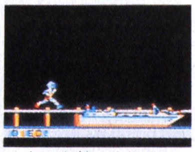

次は潜水艦で移動。暗号が必要だぞ！

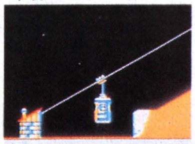
あれ？　ヨーヨー始めちゃった！

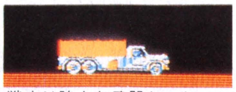
離脱‼　着地地点に着いたわけだ

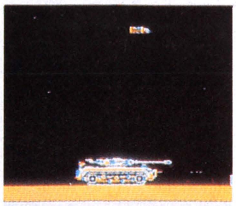

やられても助けてもらえるゾ！

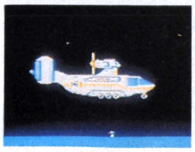
ボートからは攻撃不可能


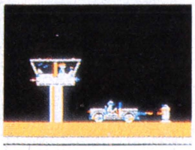
そして、高速ボート


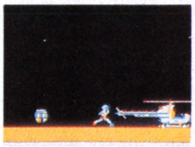
今度はケーブルカー


トラックも。何でも利用する


戦車は強力な武器なのだ


ジープでエアポートへ‼


いよいよ敵の本拠地だ


ヘリコの操作は慎重に‼


トリトーン

ザインソフト

5つの薬を手に入れて地下へGO！

オリジナリティに欠けるけど手堅くまとめた秀作だ

ストーリー

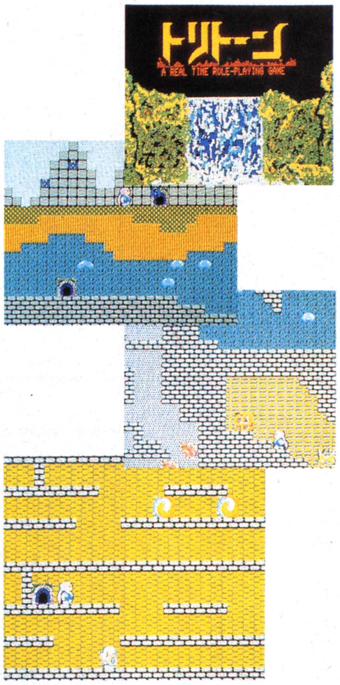
　むかし、あるところに一つの平和な島があった。ところがある日のこと、この島に恐ろしい妖怪が現れ、島の人々を地下に閉じ込めてしまった。そしてここに、人々を救い出すため、1人の勇者が立ちあがったのだ。その名はトリトーン。

　しかし目的を果たすためには、5つの薬を手に入れなければならない。足が速くなる薬、ジャンプ力がアップする薬、剣を振るのが速くなる薬、敵を動けなくする魔法が使える薬、そして敵を消してしまうという魔法が使える薬……。これらの薬は、敵をある数だけ倒すことや、宝箱を取ることで手に入れることができるという。

　さて、まずは体力をつけることが先決だ……。

機種　PC-88（mkII／SR）

媒体（価格）　5D（6800円）



弱い者いじめだけでは経験値は増えない

英之　この「トリトーン」はリアルタイムRPGで、あちこちにある宝箱を取り、敵を倒して力をつけていくってパターンのゲームなんだ。

麻衣　リアルタイムRPGっていうと「ハイドライド」や「ドラゴンスレイヤー」を思い出すけど、実際なんとなく画面が似てるわね。うーん、ちょっとキャラクターが地味でサエないけど、音楽がそれっぽく不気味な感じでいいから許しちゃおうかな。

健　4、6が左右、2でジャンプか……。なるほどね。これを組み合わせれば、ななめ跳びもできるってわけだ。ジャンプしながら剣を振ると、普段の2倍の威力があるぜ。速度もSRなら申し分なしだね。

　さあてと……、まずは弱いやつと闘ってストレングスを高めていこう。BAT（バット）やSLIME（スライム）が手ごろみたいだな。

麻衣　稼げるうちに、できるだけ経験値は上げておかなきゃね。でも、ストレングスが上がったのにいつまでも弱い者いじめしてたんじゃ、経験値はなかなか増えてくれないわよ。どんどん先に進まないと、だめ。

健　わかってるって。第一、いつまでも弱い相手と闘ってたんじゃおもしろく……おっと、危ない、危ない。油断もスキもありゃしないな。やっぱりセーブはこまめにやっておかないと、うっかり敵に挟まれたりなんかしたら、アッという間にアウトだもんな。

英之　そうそう。もし疲れたなら、セーブしておいて、ESCキーでポーズをかけて休めばいいんだから。せっかくの努力が水の泡にならないように、ゲーム中は集中、集中！

ワープ穴があるのに入れない、さて!?

健　自分が休むときはともかく、トリトーンの体力回復のためには、敵が絶対来ない場所っていうのがあるから利用しよう。これはありがたい！

　ところで、マジックアイテムはどんなのがあるんだっけ？

キャプテン　そうだね、メインは5つの薬。手に入れるにしたがっていろんな力が身についていくけど、最後の魔法が使えるようになる薬は、ストレングスが1000にならないと手に入らないし、魔法を使うには一定数のマジックボールが必要だよ。

健　うわー、まだまだ先の話だな。

キャプテン　他にもいろんなマジックアイテムがあるけど、とくに妖怪ペイ・バルーサは、王冠がないとダメージを与えられないぞ。

麻衣　そのほかのアイテムにはローソク、十字架、盾、ロッド、本、宝石、鍵、巻物、剣、壺、などがあって、もちろんおのおのに意味があるの。

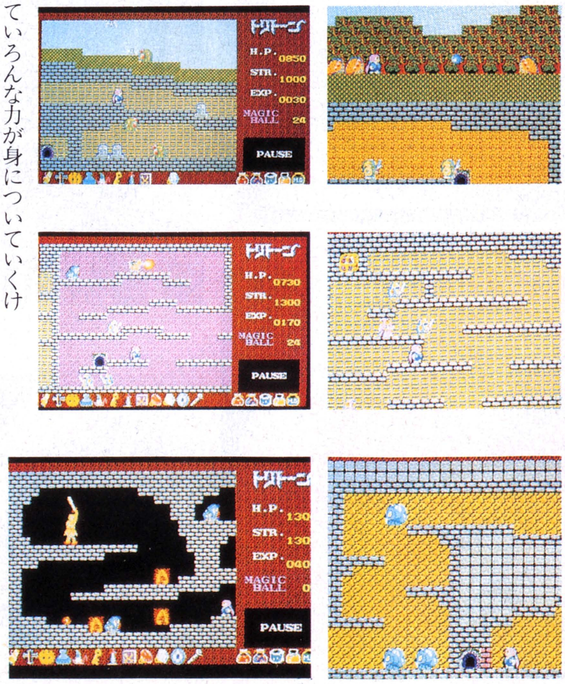
英之　取り忘れのないようにしないとね。

　それからワープする穴があちこちにあるから、それぞれの飛ばされる場所を整理して、すみずみまで探すといいよ。

麻衣　一度行った場所へ、もう一度行ってみるっていうのも大切よね。穴があるけど入れないっていうのは、足りないものがあるってことだから、もう一度よく探してみて。ね、健。

健　あっ、そういうことか。道理で穴に入れないわけだよな……。

キャプテン　もうひとつ言っておくと、ORC、MAGE、WAVER、ZOD、ARCKS、WORM、SLIME、SOULは、やっつけるといいことがあるから20匹以上は殺すこと。最後に王室の地下に入るには、ある場所に5個のマジックボールを当てるんだ。これはちょっと難しいぞ。

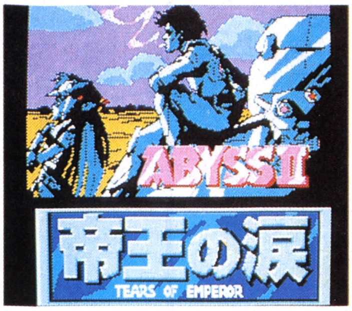


帝王の涙〈ABYSS II〉

ハミングバードソフト

罠にはまった操り人形の気分で

ロボットは良き相棒、優しく呼べばヒントも！



ストーリー

標準宇宙紀3009年、ブナック星系第4惑星から物語は始まる。

前の晩、しこたま飲んだあげく女の取り合いからケンカになり、ブチのめされてしまったモズ・シバット。ゴミ溜めから出たモズは、ふと胸ポケットに紙きれと3D映像カードが入っていることに気づいた。紙きれには汚い文字で、〝早く3Dカードを再生しろ〟と書いてある。気になったモズは、愛機ナターシャIIの待つ宇宙港へ向かった。

ナターシャIIにもどりシャワーを浴びていると、医療コンピュータが驚くべきことを言った。なんと首筋に超小型中性子爆弾が埋めこまれているというのだ。しかも無理に取りはずせば爆発するという。いきりたったモズは、さっそく3Dカードを再生した。

それは胸くそ悪い男を映し出した。グリンブと名乗るこの男は、アブナブという男が最終兵器『帝王の涙』を探し出すのに資金協力したという。ところが、アブナブからは未だ発見との報告がない。そこで行動力に優れた男を彼に協力させることにし、モズを選んだというわけだ。

モズは自分がはめられたことを悟った。しかし今はグリンブに従うしかない。モズはナターシャIIを指定座標に向けて発進させた。

さぁ、モズは見事『帝王の涙』を手に入れ、無事生きのびられるだろうか？

機種 PC－88（mkII／SR）、FM－7（NEW）／77、X I－tu

媒体（価格） 3.5／5D（6800円）

入力方法は親切設計で3通りプラスα

英之 オープニングがなかなかキレイだ。タバコの煙がアニメーション処理されてて、BGMがドボルザークの『交響曲第9番・新世界から』ってのには驚き！

麻衣 最近のはやりかしら？ だって「テグザー」でもエンディングにベートーベンの『月光のソナタ』が使われてたし……。

健 まだ驚くことがあるぜ。なんとコマンド入力が3通り！ カナ入力、ローマ字カナ変換入力、英語入力だ。これだけあれば、どれか1つくらい得意な入力方法があるってもんさ。これからのアドベンチャーゲームは、みんなこうなってくれるといいんだけどな。

キャプテン ほかにもゲーム中のサウンドを解除したり、ファンクションキーを一部で使えるようにしたり、なかなかプレイヤーのことを考えて作られてるね。

道具ばかりに頼っていては道は開けない

麻衣 さすがに難しいわね。あちこちでかなり考えさせられちゃった。ミエミエも多かったけど……。

健 それにしても、あれはコ汚い町だったなぁ。でも、こういう町に限って重要ときてるからな。まぁ、あの町では飲み屋とジャンク屋しかやってなかったみたいだけど……。

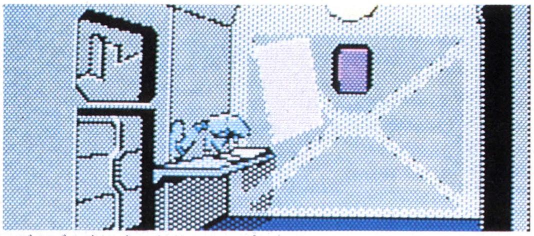
英之 僕はまず飲み屋に行ってみたんだ。店の奥で、客らしいのがつぶれてただろ？ うーん、ニオッてきたぞってカンジ。

健 もちろんただの酔っぱらいじゃないよな。しかし、タチの悪い奴だぜ、みんな床に飲ませちまってさ。それでもまだ飲みたげで……。

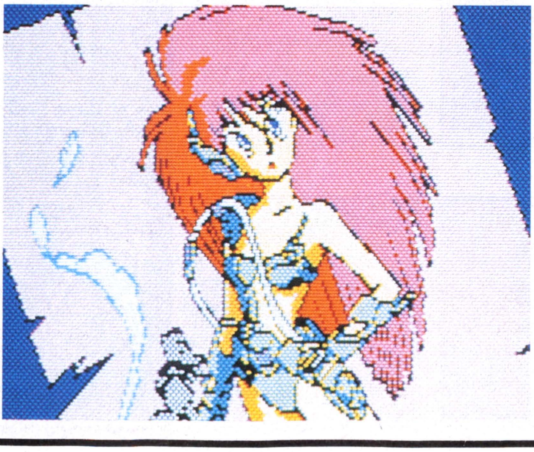
麻衣 やっぱりこんなときは、おごってやるのが常道かしらね？

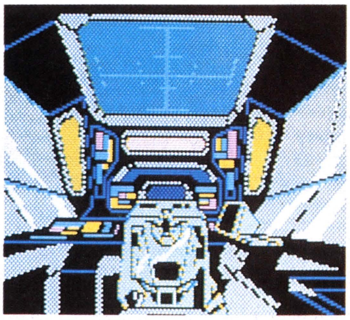
健 もちろん気前よくおごっちゃう！

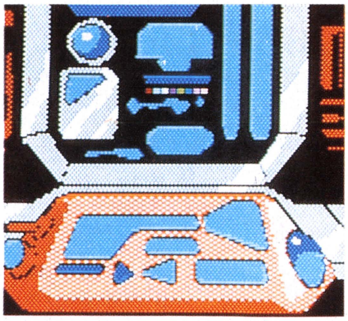
ところがこいつ、酔いつぶれて


アブナブの家の中。わりとシンプルだな

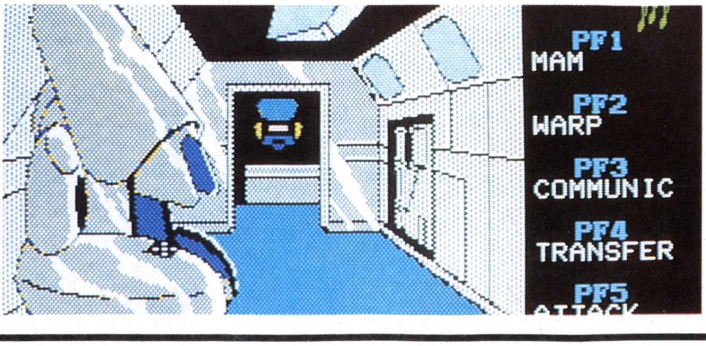
出たぞ、カワイコちゃん！ でもイマイチ色っぽくない




コックピット全景


ナターシャIIのコックピット。冒険はここから始まる

第1の難関。でもここくらいは……



るわけじゃなくて、話しかけてくるんだよな。おごったからには、こっちだって見返りを期待するぜ！

麻衣　てりめえよ！（あらっ、失礼！）ここで袋をもらったのよね。中身は宝石か……、よくあるパターンでミエミエだわ。

英之　こういうパターンがなけりゃ、プレイヤーはパニックなんだよ、わかっちゃないなぁ。

で、つぎはジャンク屋。主人はホバーカーを売りたそうだけど、コインは飲み屋で使ってしまったし……。やっぱり宝石の出番だ。

麻衣　こんなにすぐに利用するのは安易すぎない？　やっぱりミエミエよ。

健　わかった、わかった。

でもそのホバーカーも、かなりオンボロでさ、まともに動きゃしないんだぜ。世の中そう甘くはないって！

キャプテン　そんなときは、さて道具……と考えるのがごく当たり前だね。でもここではチョットおふざけが必要だ。健なんかはよくやるんだろう？　調子が悪いテレビやパソコンをドンドン……とか。

英之　ダメでもともとと思ったら、これが大成功！

“繰り返し”が多いけどヒントもあるぞ

健　で、なんとか研究所まで行くとかわいいギャルの登場。ゲームに登場するギャルは、たいがい美人で、重要な役割をもってるのさ。“事件の影に女あり”ってね。

キャプテン　彼女はロボット。いっしょに連れて行かなければならないんだけど、どうするかはわかるね？　このロボットは名前を呼べばヒントを教えてくれるという便利な機能もついてるから、うまくつきあうことだね。

英之　さっそくヒントをちょうだいしたら、“別の星へ行け”っていうんだ。これでやっと、この星から脱出できるわけだね。

麻衣　でも、すぐにサヨナラしちゃうのはどうかしら？　手に入ったばかりの情報をすぐに使うっていうのは危ないわよ。

健　女の勘かい？　確かにすぐオサラバも芸がないな。俺はちょっと寄り道でもして……。なんたって連れは美人だし、誰かさんと違って従順だし。な、英之。

麻衣　ナニよぉ……。ヒントが欲しくて、ロボットに頼ってばかりいるような人が。彼女だって、いい加減相手にしてなかったわよ！

英之　おいおい、またかよ……。

キャプテン　さて、話はそこらへんまでにしといてくれるかな。

ところでどうだい、このゲームはキミたちのお気に召したかな？

英之　ハミングバードもようやくアドベンチャーの作り方に慣れてきた感じがするね。

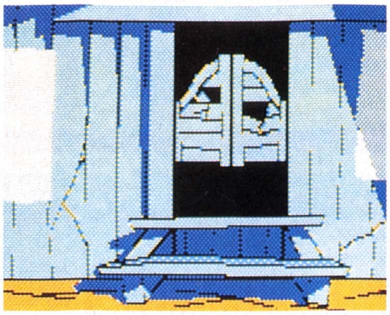
かなり頭をひねらなければいけなかったり、同じところで何回も同じことをしなければならなかったりというケースが多かったけど、それがちっとも不自然じゃないんだ。

健　ジャンク屋をぶつと二度と会ってもらえないとか、何度も飲み屋に行くと“また来たのか”なんて言われたりして、けっこうそんなところも遊び心でマルだぜ。

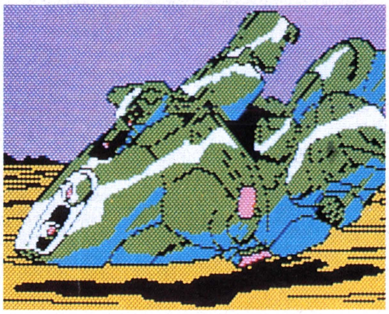
麻衣　ただ残念なのは、こちらの入力に対するメッセージが少し貧弱だってことね。“そのコマンドはここでは使えません”が多すぎるわ。

健　今後はもっとよくなるさ。

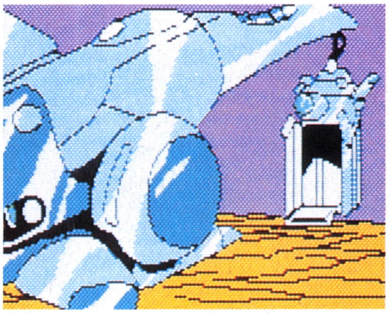
英之　そうだね、ここまでやりこめる1本が生まれたんだから。



バーの前。うす汚れた入口だ

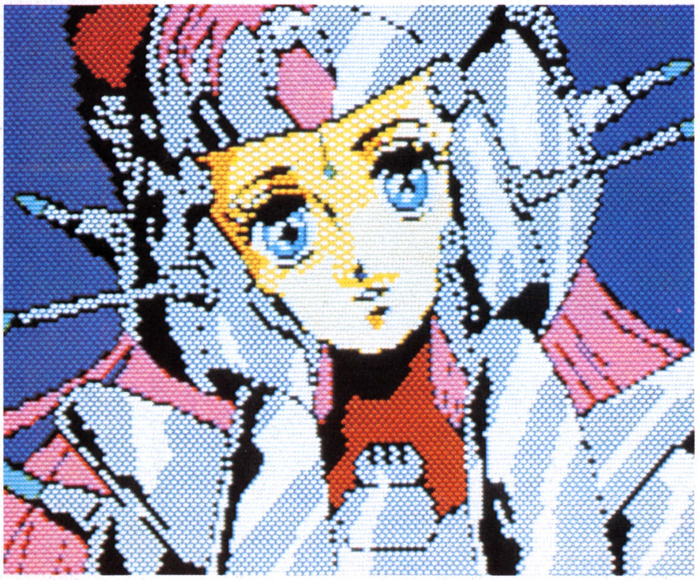


オンボロのホバーカー、乗り心地は？



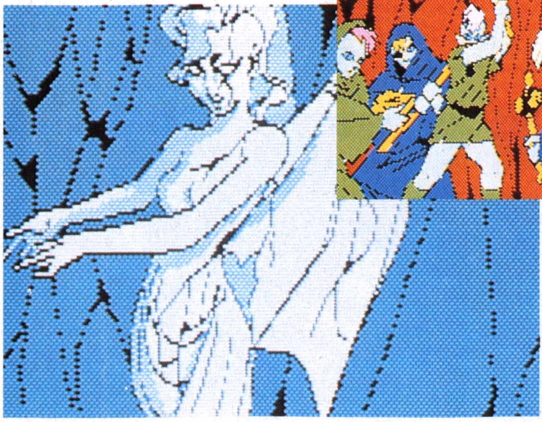
エレベーターとウインチがある。しかしこいつもオンボロ

ついに登場！もう1人の主人公

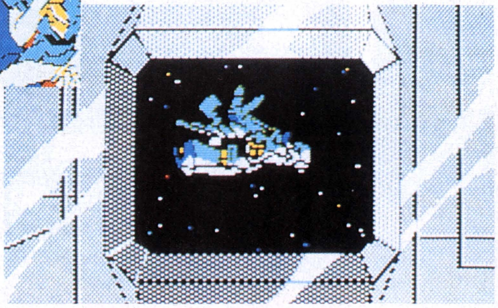


リアジュ族の連中。殺気だってるなぁ

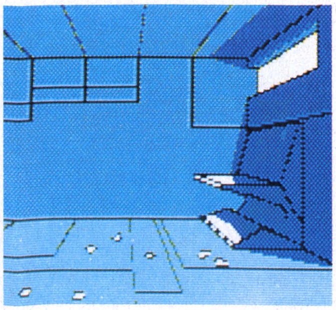
ウォニー像。ここまでくればあと少しで……



戦艦だ。うまくプレイしないと死んじゃうよ

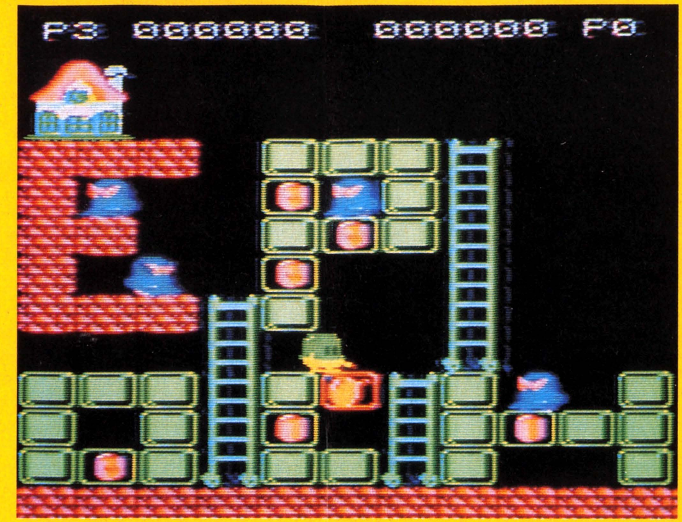


研究所の中。な〜んにもないじゃないかー！



構成／スピカ（光田由佳）ほか　協力／浮田利康・木村信行・本沢成司・中村龍彦・早川浩・水木孝与・吉ケ原隆之

テレホビーレビュー



EPOCHの文字になってるぞ！

6面おきに現れる息のあったポップ＆チップス

28面のハシゴをこうして使おう！

すとーりー

気がつくと、僕は丸っこい〝ポップ〟という名の妖精になっていた。僕のとなりには、とてもかわいい女の妖精〝チップス〟がいるし、僕より年下の妖精の子供〝ピッピ〟たちもいっぱいいて、みんなで小さな森の中で楽しく暮らしていたんだ。

ところが、野菜の国を支配しているパンプキン大王は、ピッピたちをさらって両国の間にあるミラクルワールドに閉じこめてしまったから、さぁたいへん！　僕（ポップ）とチップスは意を決して、ミラクルワールドへピッピたちの救出に向かった。

どうかみんな無事でありますように！

ミラクルワードは時差ボケ世界!?

ポップ＆チップス

（エポック）

機種　スーパーカセットビジョン

価格　4,800円

鎌田　良久

パンプキンに塩をかけて一丁あがり！

ミラクルワールドは、現在僕らが生活している世界とは、時間の観念がちょっと違っているらしい。いや、正確には思うように体が動かないというべきかな？　たぶんこの世界の創造主、エ・ー・ポ・ッ・クがちょっぴり手を抜いてつくってしまったからだろうけれど……。

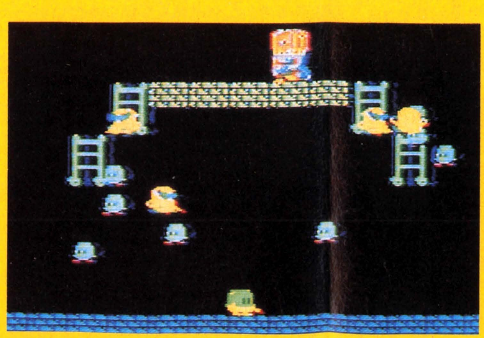
このミラクルワールドには、パンプキン大王の手下になっているとんでもない悪い奴がいて、なんと！　こいつらは妖精でありながら、サングラスをかけてヤンキー（こんなことば知ってるかな？）をやっているっ!!　僕は色男（金と力はない）で、当然のことながら腕力に自信はないから、ヤンキーのベイジーたちとケンカをしても勝ち目はない。

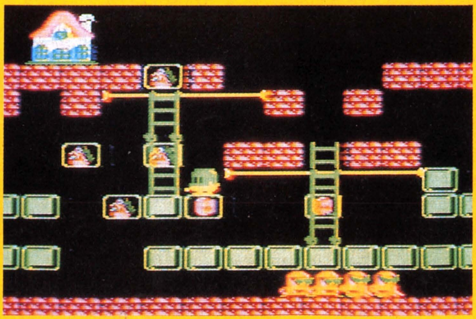
でも、そこは頭を使って……。たとえば、ブロックをベイジーの上に落としたり、ベイジーの大嫌いなソルトペッパーを拾って振りかけたり（生野菜って、お塩かけるとシナ～となるもんね）。このソルトペッパーはパンプキン大王にも効果絶大（800点）！

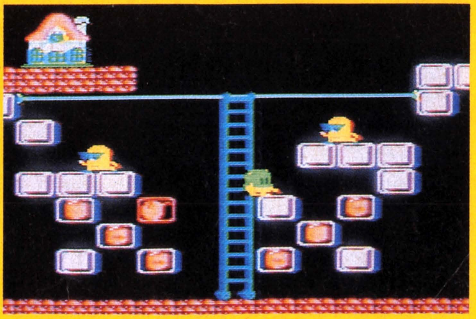
まだまだあるぞ――まず、左右に動かせるハシゴにベイジーが足をかけた（というか、渡っている）ときに、そのハシゴを下で揺らす（動かす）と、それみたことか！　あわれ、転落死。ハシゴを動かしてベイジーにぶつけてもいいぞ。それからブロックを横にけとばしてベイジーをはね飛ばすのもイイ手だ。ただし、このハシゴぶつけ・ブロックとばしは、すっ飛ばされたベイジーが見えない壁（画面左右端）に当たってはね返ってくるので、気をつけていないと、いっしょに即死してしまうんだ。

そしてもう1つ、これは効率的だぞ。爆弾ブロックをこわして爆発させると、横1段のブロックが全部落ちて下にいる大王やベイジーを一網打尽にできるんだ。チャンスを作るのが逆に難しかったけれど……。

そうそう、忘れていたことがあった！　ミラクルワールドは30の小さな世界からできていて、それぞれの世界は左右（前後）にワープできるんだ。ところが、ベイジ


ボーナスステージだよ


ピッピと協力して上へ行くハシゴを作ろう

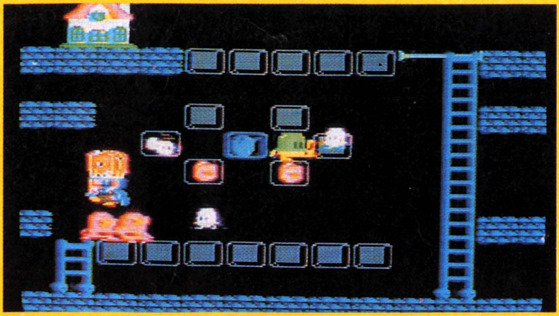

ベイジーはハシゴなしでは下へ降りれない

ーにはこれができない。だからワープ帯（?）のギリギリのところ、つまりベイジーにさわられる心配のない位置にいればラクラク！　でも、奴らは続々と集まってきて「ワレ！　どついたろか!!」など と僕に言いながら、あのヤンキー独得のウ○コ座りをしてるんだ。これがまた怖いわけだ！

コンストラクションにやり貝も大きく！

30個の世界で僕が一番苦労したのは28番目・30番目。この2つの世界では、フルーツに姿を変えられてブロックに閉じ込められているピッピと力を合わせられなかったんだ。

28番目は、ピッピを1回ブロックから出して、それを助けずに移動ハシゴを動かすこと。30番目はピッピを出してから、今度はピッピがブロックになる寸前でハシゴを動かしてピッピと重ねること。



パンプキン（カボチャ）大王現る！

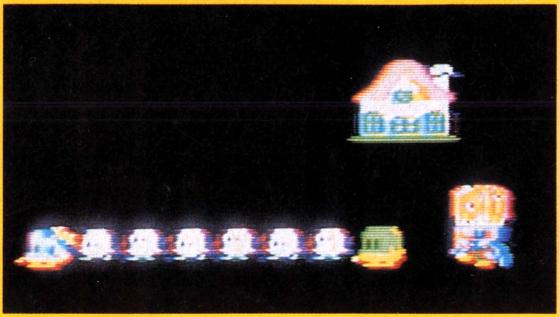
この移動ハシゴをとちゅうで止める方法というのが慣れるまでなかなか難しい。

あ〜あ、やっと30個の世界からピッピたちを救ったぞ！　と夢見心地でいると、とつぜんまた僕は別の世界へ来ていた。

ここは今までのどの世界よりも大変そうだ。どうも単3電池2本使用のバックアップ機能という悪い魔法使いが、コンストラクションというとんでもない魔法をミラクルワールドにかけたらしい……。でも、この世界のほうが今までより難しいだけに、やり貝が背中で大きくなってくる……。

1人より2人で力を合わせて！

僕は目をしばたたいた。消化不良の夢を見ていたようで、ぼんやりした気分が続いている。スッキリしないまま、僕は今見たばかりの夢を反すうしてみた。



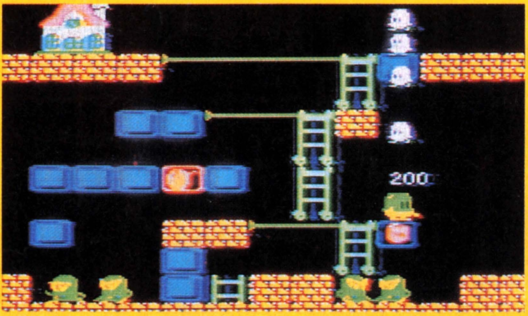
30面が終わるとこうなるぞ

——ミラクルワールドの景色はどれも暗くて、構造も単調だった。僕（ポップ）を含めた妖精たちの姿は、お世辞にもカッコイイとはいえない代物で、悲しくなるほどノロマだったような……。

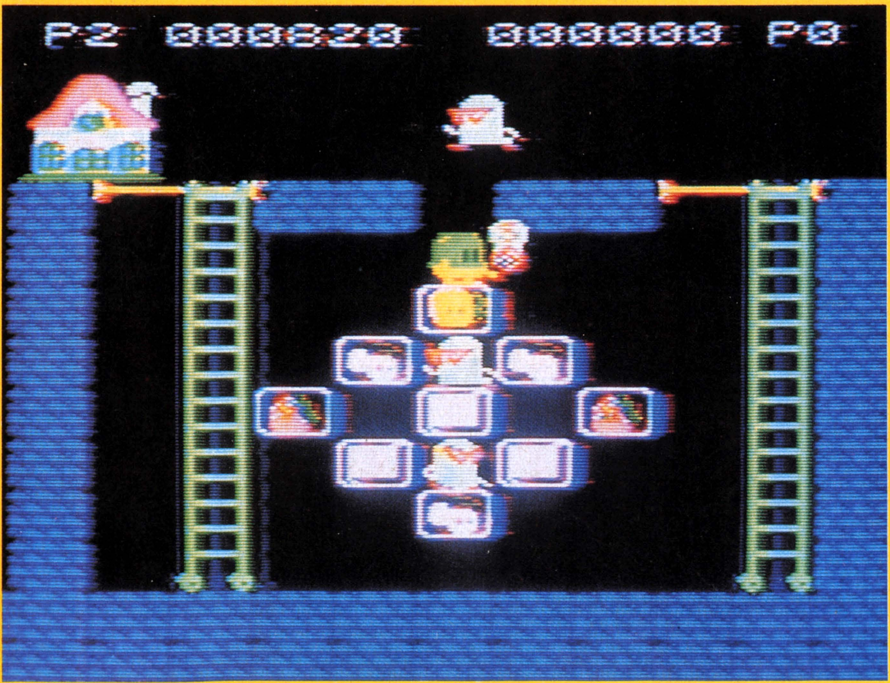
僕がいい思いをしたのは、2つの世界が終わるごとに現れた〝ボーナス〟世界だったろうか……？　そこではピッピたち全員を連れもどすのは大変だったけど、不死身だからピョンピョン飛びはねて遊んでしまったっけ。たしか6つの世界が終わるごとに、チップスやピッピたちとルンルン気分で遊んだりもしたんだった。

そうそう、忘れていた！　チップスと2人でピッピたちを助けるのが、1人でやるより力強くて楽しかったなぁ……。

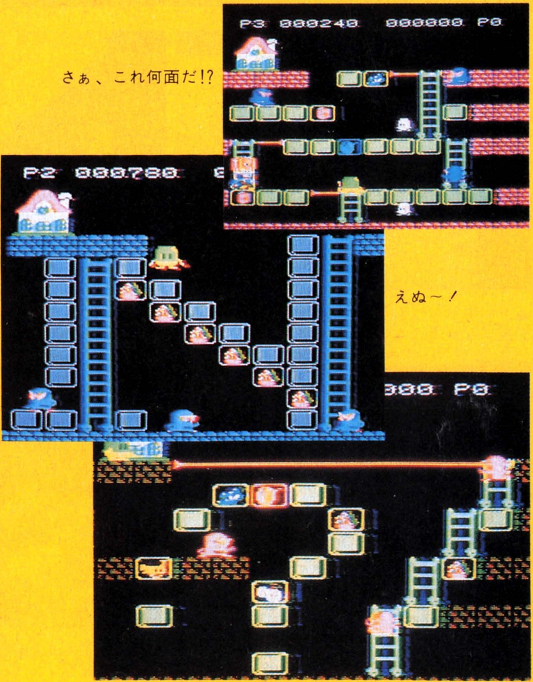
——意識の向こう側で聞こえていた音が、突然はっきりとよみがえってきた。ふと振り向くと、一晩中つけっぱなしだったテレビの中に夢の中の僕がいた。



ピッピの行列だぞ〜！



見よ！ソルトペッパーの威力



さぁ、これ何面だ!?

えぬ〜！

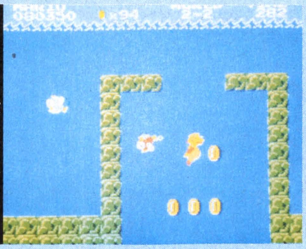
“?”マークに見える？

テレホビーゲームTOPチャート

ファミリーコンピュータ

ランク	前月ランク	ゲーム名 メーカー・定価
1	—	スーパーマリオブラザーズ 任天堂　4900円
2	1	ドルアーガの塔 ナムコ　4900円 ©㈱ナムコ
3	2	スパルタンX 任天堂　4900円
4	—	プーヤン ハドソン　4900円
5	7	ハイパーオリンピック コナミ　6500円
6	—	バトルシティ ナムコ　4500円 ©㈱ナムコ
7	3	スターフォース ハドソン　4900円
8	8	エレベーターアクション タイトー　4900円
9	—	シティコネクション ジャレコ　4900円
10	5	内藤九段将棋秘伝 セタ　4500円

1 スーパーマリオブラザーズ

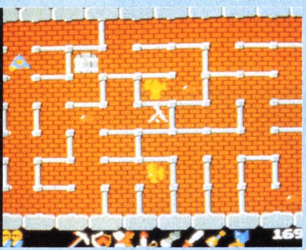


▲初登場でいきなり1位。花、星、キノコを取れば、パワーアップも思いのままだ！

4 プーヤン

▲オオカミにさらわれたプーヤンを助けるために、ママは弓矢でオオカミ退治。

2 ドルアーガの塔



▲おもしろさは宝の出し方を探すこと。60階クリアしてカイに出会うことができるかな？

5 ハイパーオリンピック

▲種目は100m走、走り幅跳び、110mハードル、ヤリ投げ。さあ、世界記録に挑戦だ！

3 スパルタンX

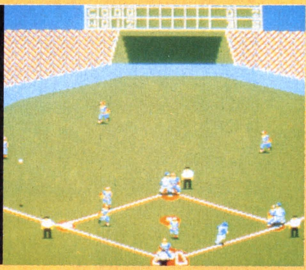
▲パンチやキックでどんどん敵を倒す、人気のカンフーアクションゲームだ。

☆協力店
●西武百貨店（東京・池袋）●阪急百貨店（大阪・梅田）●ヤマギワ東京本店ホビーショップ（東京・神田）●寿屋日吉店（神奈川・港北）

※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、ランクアップしたものです。
集計期間は昭和60年9月1日から9月30日まで。

テレホビーデビューあべにゅう

セガマークIII専用
グレート・ベースボール（セガ）

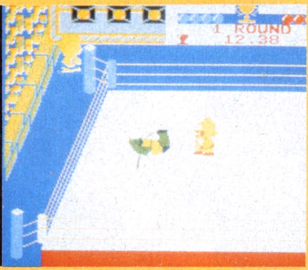


▲リード、バント、けん制球など一段と本物感覚になっている。

ファミリーコンピュータ
チャレンジャー（ハドソン）

▲100画面の広大な島を舞台にくり広げられるリアルタイムアドベンチャーゲームだ。

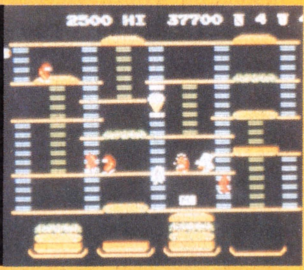
ファミリーコンピュータ
キン肉マン（バンダイ）



▲人気キャラクターキン肉マンがファミリーコンピュータに登場だ。

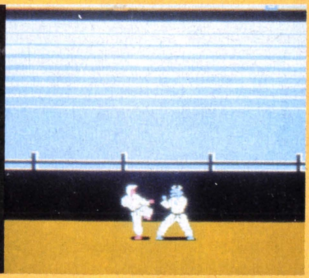
ファミリーコンピュータ
バーガータイム（ナムコ）

©㈱ナムコ



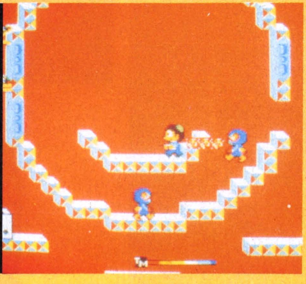
▲階段状の迷路で、ピーターペッパーがハンバーガーを完成させる。11月下旬発売予定。

ファミリーコンピュータ
カラテカ（ソフトプロ）



▲キャラの動きがリアルな本格的なカラテゲームだ。

セガ・マークIII専用
テディボーイ・ブルース（セガ）



▲軽快なリズムに乗って、敵をバンバンやっつけちゃおう。

セガ・マークIII専用
ハング・オン（セガ）

▲制限時間以内にチェックポイントを通過し、ゴールをめざせ！

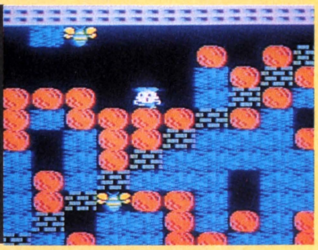
セガ・マークIII専用
グレート・サッカー（セガ）

▲コーナーキックから直接ゴールをねらえるなど、高等テクも可能だ。

スーパーカセットビジョン

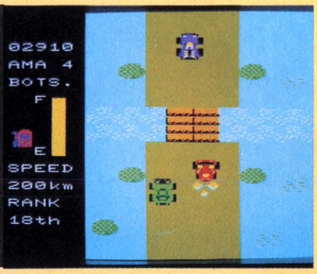
ランク	前月ランク	ゲーム名 メーカー・定価
1	—	バルダーダッシュ エポック 4500円
2	4	ウィリーレーサー エポック 3800円
3	1	マイナー2049 エポック 4500円
4	5	ルパン3世 エポック 3800円
5	—	ポップ&チップス エポック 4800円

1 バルダーダッシュ



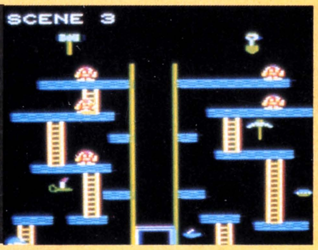
▲制限時間内に決まった数のダイヤモンドを集めるパズルゲームだ。

2 ウィリーレーサー



▲競争相手をブッつぶすのもテクのうち。ルール無用のラリーが始まる。

3 マイナー2049

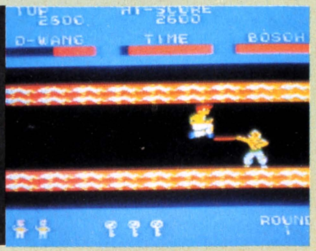


▲現れるミュータントをかわしながら、坑道を完全通過し、お尋ね者ヨハンを捜し出せ！

セガSG・SCシリーズ

ランク	前月ランク	ゲーム名 メーカー・定価
1	1	ドラゴン・ワン セガ 4800円
2	4	どきどきペンギンランド セガ 4800円
3	3	ピットフォールII セガ 4800円
4	2	チョップリフター セガ 4800円
5	—	スターフォース セガ 4300円

1 ドラゴン・ワン

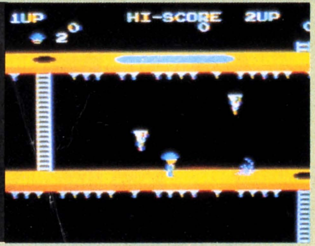


▲さまざまな障害をさけ、行く手をはばむ悪魔の6人衆に立ちむかえ！

2 どきどきペンギンランド

▲タマゴを割らずに恋人のお家まで届ける、ハラハラどきどきのペンギンくんの物語。

3 ピットフォールII



▲地下迷宮から宝物を捜し出す思考型ゲーム。ワープが可能といううわさもあるようだ。

テレホビーニュース

またまた今月も、ニューソフトがいっぱい登場する。

まず任天堂からは**ヘリファイター**（定価4900円）が12月上旬に、タイトーから**スカイデストロイヤー**（定価4500円）が11月中旬に、ナムコからは、**パックランド**、**バーガータイム**につづき、**スターラスター**（定価4900円）が12月上旬に発売される予定。

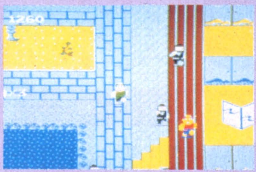
また、ハドソンから**バイナリーランド**、**忍者ハットリ君**、**ボンバーマン**（定価各4900円）がいずれも年内に発売予定。デービーソフトから、**ヴォルガードII**（定価4900円）が12月上旬、**頭脳戦艦ガル**（定価4900円）が12月中旬、アイレムから**スペランカ**（定価4900円）が12月中旬、コトブキシステムから**ダウボーイ**（予価5300円）が12月中旬に発売される予定。

コナミから**ツインビー**が来年1月初旬に、**グラディウス**、**グーニーズ**も計画中。日本物産から**マグマックス**が年末から年明けくらいに発売の予定。

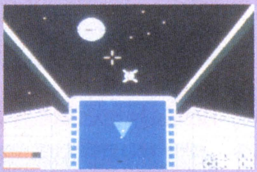
このほかアスキーから**ぺんぎんくんWARS**（定価5500円）が12月中旬に、**ボコスカウォーズ**（定価5500円）が12月初旬、徳間書店から**ロットロット**、**エグゼド・エグゼス**がいずれも年末に発売の予定になっている。

ファミリーコンピュータ
パチコン(東芝EMI)

ファミリーコンピュータ
ツインビー(コナミ)



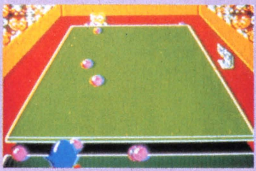
ファミリーコンピュータ
いっき(サン電子)



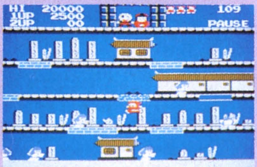
ファミリーコンピュータ
スターラスター(ナムコ)

ファミリーコンピュータ
1942(カプコン)

ファミリーコンピュータ
ボコスカウォーズ(アスキー)

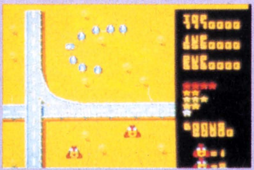


ファミリーコンピュータ
ぺんぎんくん WARS(アスキー)



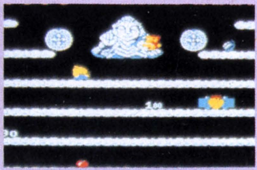
ファミリーコンピュータ
忍者ジャジャ丸君(ジャレコ)

ファミリーコンピュータ
忍者ハットリ君(ハドソン)

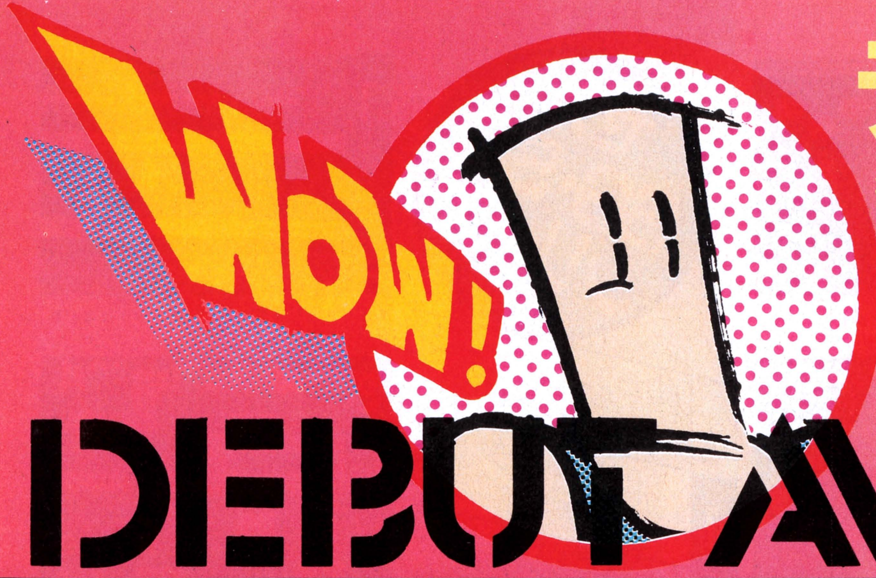


セガマークIII
サテライト・7(セガ)

セガマークIII
アストロフラッシュ(セガ)



ファミリーコンピュータ
ソンソン(カプコン)



デビューあべにゅう

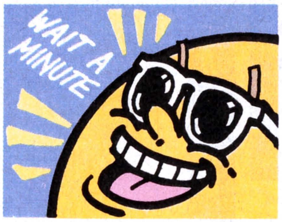
待ちに待った新作ゲームが勢ぞろい！

クリスマス商戦を狙(ねら)って、10月末から新製品ラッシュが続いているけど、キミのマシンで楽しく遊べる１本を上手に選ぼうぜ！

DEBUT AVENUE

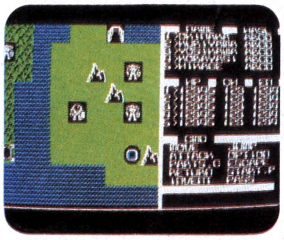
表記のご案内　●5D…5インチディスク版　●T…テープ版　●BC…BEE CARD　●tu…ターボ　●予・3800円…予価3800円　●T（F・3800円）テープでFMのみ3800円　●AC…アクション　●AD…アドベンチャー　●S…シミュレーション　●RP…ロールプレイ　●N…ノンセクション　●RT…リアルタイム

英雄ヤマトタケル



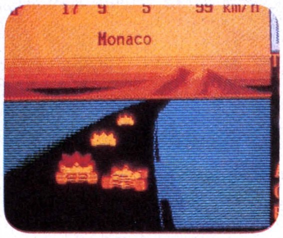
●アスキー
●PC-88（mkII／SR）
●5D（6800円）
▼RP+RT＝古代日本の伝説の英雄ヤマトタケルが、立体マップを、美しいグラフィックの背景を歩く。全32キャラクターとのアクションシーンもスリル満点。

カレイド・スコープ



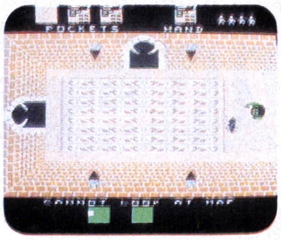
●ホット・ビイ
●PC-88（mkII／SR）、FM-7／77、X1（tu）
●T（2本組7800円）3.5／5D（2枚組9800円）
▼RP＝（11月中旬予定）〝市民ランク〟を求めるために、人々は宇宙へ飛び出して行った……。

F 2グランプリ



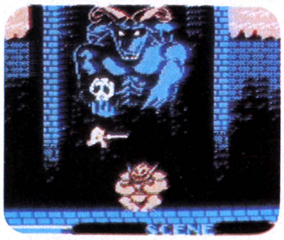
●キャリーラボ
●MZ-25
●T（3800円）
▼AC＝超高速3Dグラフィックスのレーシングゲーム。コンストラクションでコースづくりも自由自在！　君のレーシングスピリッツは完全燃焼。

アルカザール



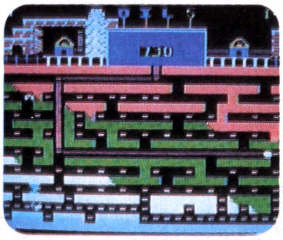
●ポニカ
●MSX
●ROM（4900円）
▼RT+AD＝（11月21日発売）いままでに何人もの探険家が「アルカザールの城」の謎を解き明かそうとしては消えていった。はたして誰が最初にその謎を解くのか!?

クルセーダー



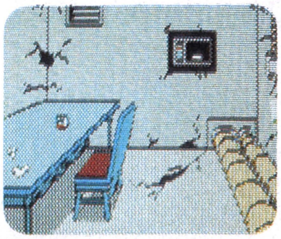
●ポニカ
●MSX
●ROM（4900円）
▼RT+RP＝（12月5日予定）十字軍の兵士としてナ・サーリー国へ来ていたザーバックは、国王の娘が魔王デッド・ロックにさらわれたことを知り、助けようと……。

オイルズ・ウェル



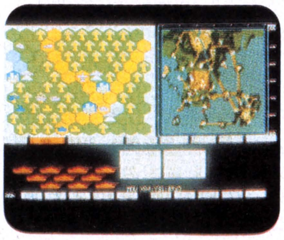
●コンプティーク
●MSX
●ROM（5900円）
▼AC＝ドリルを使って地中のオイルペットを取ろう。でも地雷を食べたり、ウージーズに当たるとドリルが1つ減るぞ。石油長者の野望を秘めてガンバレ！

ウィル（デス・トラップII）



●スクウェア
●FM-7／77
●5D（5800円）
▼AD＝1場面で150以上ものコマンド対応、隠しコマンドで隠れキャラ出現など、アニメ効果にプラスされた魅力がいっぱい。現在大人気のアドベンチャー。

現代大戦略



●システムソフト
●PC-98（E／F／M／U／VM／VF）
●3.5／5D（7800円）
▼S＝（11月上旬予定）ウォーシミュレーションの面倒な手間を徹底的に取り去った1本。画面は98ならでは（写真は暫定版）。

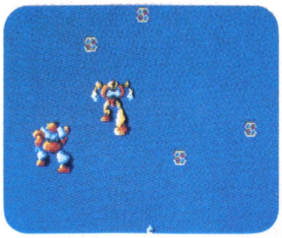
オービットIII

●テクノソフト
●PC-98E（F／M／U）
●3.5／5D（6900円）
▼AC＝3Dワイヤーフレームで立体感のある敵機が、高速で襲ってくる！　編隊飛行、回転飛行、そして合体しての複雑な攻撃など高度なテクがうなる1本。

ウイングマン

●エニックス
●MSX
●T（2本組4800円）
▼AD＝キータクラーとの闘いで紛失してしまったドリムノート。学校を舞台に、広野健太ことウイングマンは必死のノート捜しを開始した……。

戦闘伝説エルフ

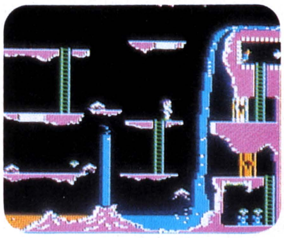


●コスモスコンピューター
●X1(C)
●T(4800円)
▼AC=強奪された人工頭脳「ゼス」を奪還するため、可変動ロボット「エルフィクス」を駆使して敵と戦え! 惑星ジェイ・ディフターを救うのはキミだ!

ザ・ブラックオニキス

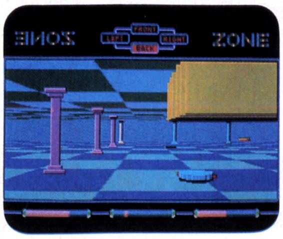
●アスキー ©BPS
●PC-60mkII(SR)/66(SR)、MSX
●T(5800円)
ROM(6800円)
▼RT+RP=(11月下旬予定)伝説の"ブラックオニキス"を求め、ウツロの街の地下迷宮へと……。

コナン



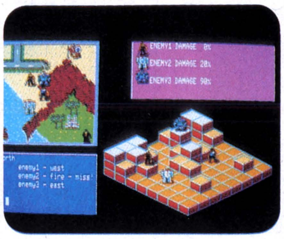
●コンプティーク
●PC-88(mkII/SR)、FM-7/77、X1(C/tu/F)
●T(4800円)
3.5/5D(6800円)
▼AC=自然の地形を利用した罠(わな)、動物の攻撃をかわして、富と栄光をキミのものに!

ZONE(ゾーン)

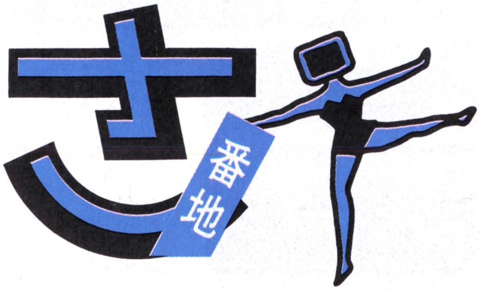


●システムサコム
●PC-98
●3.5/5/8D(7800円)
▼S=(11月中旬予定)マーク・フリントシリーズ第4弾。まるでCGみたいな、ビデオみたいなビジュアルをゲームへ成長させた、スケールの大きい1本。

ジェネシス



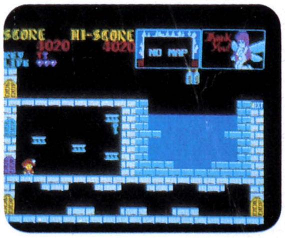
●スクウェア
●PC-98(E/F/M/U)
●3.5/5D(5800円)
▼RP=核戦争後の文明が衰退した地球を舞台に、謎の組織・悪魔(サタン)が動き始めた——3D戦闘モードでは地形を利用した戦法で攻撃!



新ベストナインプロ野球

●アスキー
●PC-98(E/F/M/U)、FM-7/77
●3.5D(6800円/P・7800円)、5D(6800円/2HD・7800円)
▼S=(11月上旬予定)パ・リーグも入った12球団対応。

THE CASTLE

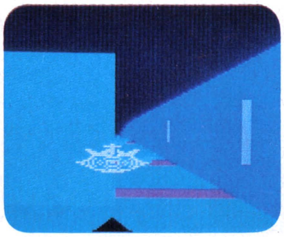


●アスキー
●PC-98U2
●3.5D(7800円)
▼RT+RP=100個の部屋に100種の罠。魔法使いに連れ去られた最愛の王女を助けるべく、王子は単身、レンガづくりの城に乗り込んでいった。

大脱走

●キャリーラボ
●MZ-25
●T(4200円)
▼AC=敵の捕虜となった部下を助けるため、敵地に潜入、探索、攻撃。そしてやっと助けたと思ったら、バカな部下はふらふらと思わぬほうへ歩き出し……。

ZOOM909

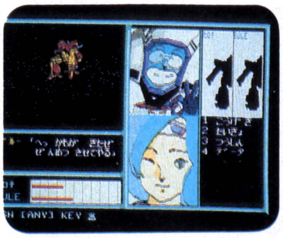


●ポニーカ ©セガ
●MSX
●ROM(4900円)
▼AC=さまざまな難関を切り抜けて敵機を撃破せよ。目指すは難攻不落の敵母船だ。無重力空間での死闘はなかなかの見もの。3D画面で迫ってくるぞ。

ザ キャッスル エクセレント

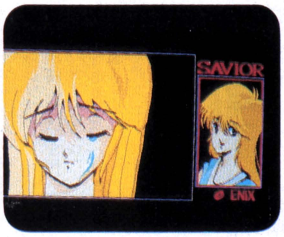
●アスキー
●FM-7
●5D(2枚組6800円)
▼AC+RP=(11月15日予定)ザ・キャッスルのバージョンアップ版。迷路がより複雑になって、部屋と部屋のつながりも難しくなっているぞ。(写真はザ・キャッスル)

地球戦士ライーザ



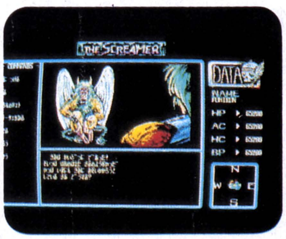
●エニックス
●FM-77
●3.5D(6400円)
▼RP=(Tは11月下旬予定)AD2306年、外宇宙から現れたナゾの要塞"ガルム"の侵略により、地球は壊滅的危機に陥っていた。友情で地球を救えるか!?

セイバー



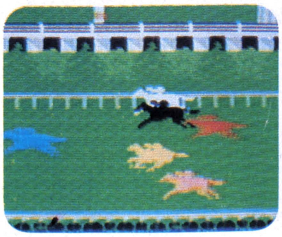
●エニックス
●PC-98E(F/VM/VF)
●5D(2枚組7800円)
▼AD=瞬間描画速度0・075秒のアニメーション処理が、美しいグラフィックをさらにパワーアップ。1人の若者が異国から現れ、悪の侵略から国を守る!

THE SCREAMER



●マジカル・ズゥ
●PC-88(mkII/SR)
●5D(3枚組7200円)
▼RP=遺伝子工学研究所BIASは、いまや危険な要塞、巨大な怪物と化していた。この怪物にかけられた賞金と名声を手にするのは!?

チャレンジダービー

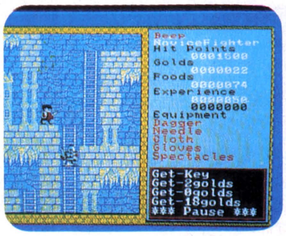


●ポニーカ
●MSX
●ROM(4900円)
▼S=(12月5日予定)本格的な競場シミュレーション。1レース5~8頭が出走する8レースに、データをもとに勝馬投票券を買って大もうけ!?

ゼビウス

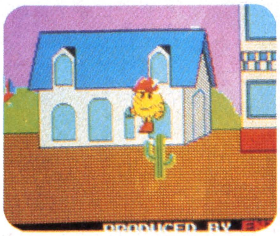
●エニックス ©㈱ナムコ
●PC-88mkIISR(88およびmkIIも使用可)
●5D(6800円)
▼AC=SR以外のマシンではスクロールが多少粗くなるけど、あのアンドアジェネシスはもちろん健在。不朽の名作を思いっきり!

Xanadu (ザナドゥ)



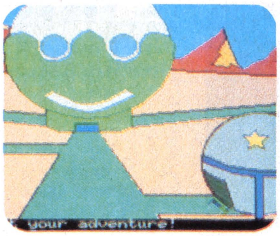
●日本ファルコム
●X1(tu)、PC-98
●5D(2枚組7800円)
▼RP=(PC版は11月21日予定)ドラゴンを倒せ!——それがキミの目的だ。ストーリーはなく、敵と戦い、成長していくキミ自身がストーリーとなるだろう。

パックランド



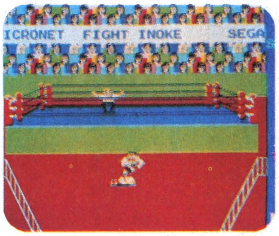
●エニックス　©㈱ナムコ
●PC-80mkIISR
●T（2本組4800円）
5D（6800円）
▼AC＝キャラクターはオリジナルそのものの動き、FM音源を使った軽快なBGMで、いよいよ登場。

ニュー　アダム　アンド　イブ



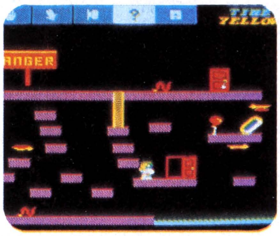
●ソニー
●MSX2（64K）
●3.5D（6000円）
▼AD＝核戦争によって地球にはアダムとイブ以外の人類は消えてしまった。放射能に汚染された地球で、2人は安全に生活していく場所を捜し出すことができるか!?

チャンピオンプロレス・スペシャル



●マイクロネット　©セガ
●PC-80mkII（SR）／88（mkII／SR）、FM-7、X1（F／tu）、MZ-25
●T（4800円）
5D（6800円）
▼AC＝（12月1日予定）場外乱闘シーンに注目せよ！

ハッピー・フレット

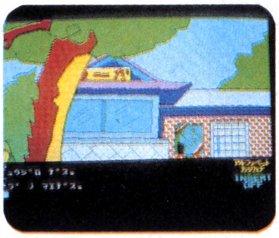


●マイクロキャビン
●MSX（32K）
●T（3800円）
▼思考型AC＝マーク王が蓄えた莫大な財宝が隠されていると伝えられるティンターデル城。命知らずの冒険家ハッピー・フレットは迷路のような城にもぐりこんだ。

忍者くん

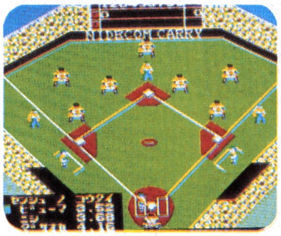
●日本デクスタ
●PC-88（mkII／SR）
●T（4500円）
5D（6800円）
▼AC＝（11月中旬予定）呪われた城を舞台に、忍者くんが大活躍。うなる手裏剣、はじける火花、分身の術を使う親分には気をつけろ。

デゼニワールド



●ハドソンソフト
●PC-88（mkII／SR）
●T（4800円）
5D（6800円）
▼AD＝名古屋デゼニワールド建設にまつわるコンピュータパニック。このピンチを切り抜けるために現れたのが〝デゼニマン〟だ。

ビクトリアスナイン

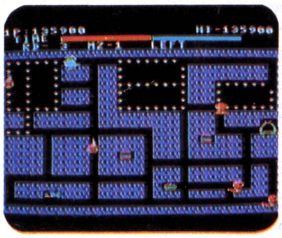


●ニデコムソフト©タイトー
●PC-66（SR）／98
●T（4500円）
3.5／5D（7500円）
▼AC＝ピッチャーとバッターが対決するシーンがズームアップして迫力十分。思いどおりの球を投げられるのも楽しい！

TOKYOナンパストリート

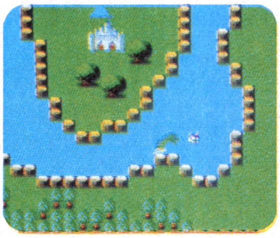
●エニックス
●PC-98（E／F／M／VM／VF）
●5D（6400円／2HD・7400円）
▼S＝女性心理学文献と作者の実体験をもとに、男性諸君にナンパテクを教えてくれる！

PiPi



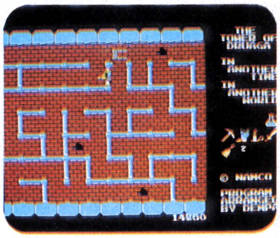
●日本デクスタ
●MSX（16K）
●ROM（4800円）
▼AC＝（11月下旬予定）オウムのPiPiが「グルグル牢」から脱走をはかった。リズミカルなBGMに乗って、かわいいPiPiがユーモラスに走り回る。

HYDLIDE



●T&Eソフト
●MSX、PC-98（E／F／U）
●ROM（5800円）
3.5／5D（6800円）
▼RT＋RP＝（M版は11月下旬予定）ある日、妖精たちの住むフェアリーランドの宮殿から宝石が持ち去られ、王国は退廃した。

ドルアーガの塔

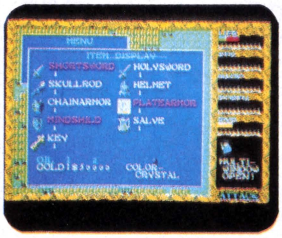


●電波新聞　©㈱ナムコ
●MZ-15
●QD（4800円）
▼RT＋RP＝ビデオゲーム、ファミコンで爆発的な支持を得た1本がMZ-15で登場。各面にかくされた宝物と、その効能をしっかり覚えて！

フォーメーションZ

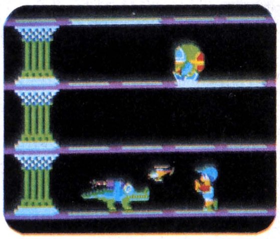
●日本デクスタ
●X1（tu）
●T（4500円）
5D（6800円）
▼AC＝（11月中旬予定）地上戦では機動ロボット、空中では多目的戦闘機となる未完成の〝イクスペル〟で、12種の敵を撃て！

HYDLIDE II



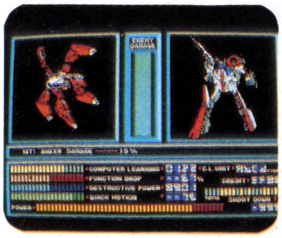
●T&Eソフト
●PC-88（mkII／SR）、FM-7／77、X1（C／tu）
●T（4800円）
5D（6800円）
▼RT＋RP＝（T・12月11日、D・12月3日予定）マップがHYDLIDEの6倍、キャラ数も増。

ドロール



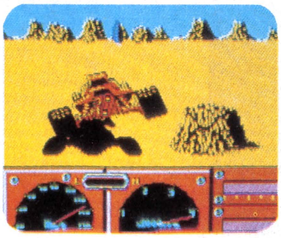
●ソフトプロ
●PC-88（mkII／SR）／98（F／M／VF／VM）
●T（88のみ4800円）
5D（6800円）
▼AC＝（11月10日予定）友達が妖術使いにさらわれた。君はコワ～イ魔窟に向かった。

BLASSTY（ブラスティ）



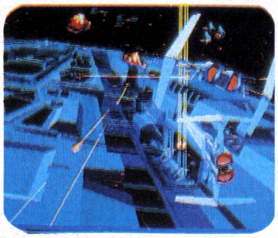
●スクウェア
●PC-88（mkII／SR）／98（E／F／M／U）、X1（D／tu）、
●3.5／5D（7900円）
▼RP＝（98・Xは12月予定）日本サンライズがオリジナル・キャラを担当、アニメシーンたっぷりの話題の1本。

爆走バギー一発野郎



●ボーステック
●X1（tu）
●T（4200円）
5D（6200円）
▼AC＝3次元処理を駆使した待望のオフロードレースゲーム。広大な砂漠、草原、アイスバーン地帯などのチェックポイントを回れ。

レイドック



●T&Eソフト
●MSX2
●3.5D（6800円）
▼AC＝（11月下旬予定）敵キャラクター50種以上、1機最高16パターン切り替えによるリアルアニメーションのシューティングゲーム。2人でも遊べるぞ。

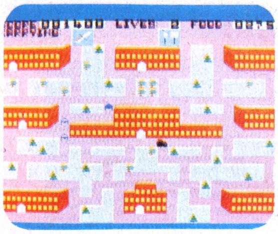
夢幻の心臓II

●クリスタルソフト
●PC-88（mkII/SR）
●5D（2枚組7800円）
▼RP＝"夢幻の心臓"を手に入れ、夢幻界からよみがえった戦士は、そこがエルダーアインであるのに気づいた。ここで"暗黒の皇子"を倒し、元の世界へ戻ろう。

フリッキー

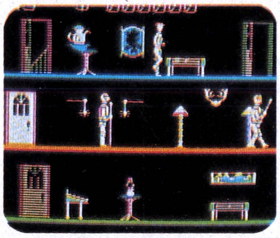
●マイクロネット ©セガ
●PC-80mkII/SR、88（mkII/SR）、FM-1、X1（F/tu）、MZ-25、MSX
●ROM（4400円）、5D（6800円）、T（4800円）
▼AC＝おかあさん鳥のフリッキーがいじわる猫からヒヨコを救う。

レスフリックス



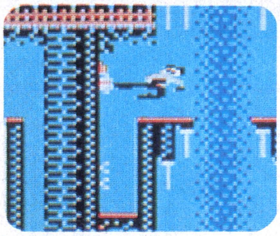
●マイクロキャビン
●MSX（32K）
●T（4200円）
▼AC＝ダイヤモンドを手に入れるまでに錠前屋、銀行、パン屋、おまけにコックまで巻き込んで、上へ下への大さわぎ。パトカーをふりきって、走れ！

メーベルズ・マンション



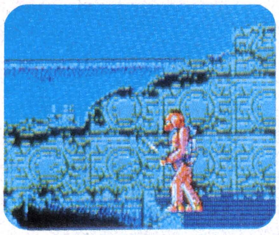
●コンプティーク
●PC-88（mkII/SR）、X1（C/tu/F）
●T（4800円）、5D（6800円）
▼RT＋AD＝莫大な遺産を残して亡くなったメーベルおばさん。90フロアに隠された謎を解こう。

ブルース・リー



●コンプティーク
●MSX
●ROM（5900円）
▼AC＝要塞のランタンを集め、地下の奥深くに眠る財宝を手に入れよう！ もちろん忍者やスモウレスラーが、ブルース・リーの邪魔をしてくるぞ。

レリクス

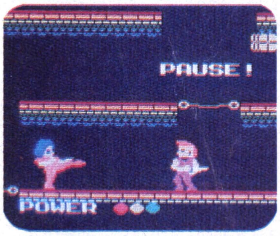


●ボーステック
●PC-98U2
●3.5D（7200円）
▼RT＋AD＝キャラクターのリアルな動き、背景の不気味さは逸品。プレイヤーの性格が、そのままゲームに反映するという、今までにないタイプのRPGだ。

メルヘン・ヴェール

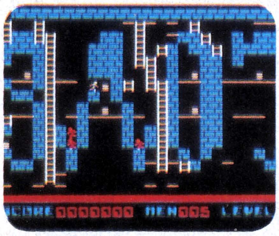
●システムサコム
●PC-88（mkII/SR）、X1（tu）、MZ-25
●5D（7900円）
▼RT＋RP＝（11月下旬予定）各ステージの目的を達成し、王子は妖精や魔獣に立ち向かわなければならない。

プロテクター



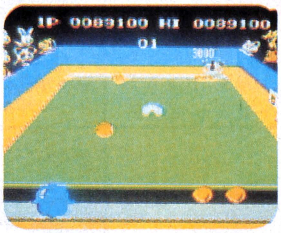
●ポニカ
●MSX
●ROM（4800円）
▼AC＝次々と襲いかかる麻薬シンジケートの殺し屋に素手で立ち向かえ！ カンフーゲーム第3弾もジャッキー・チェンの同名映画で、キャラの魅力も十分。

ロードランナーII



●ソニー
●MSX（8K）
●ROM（5800円）
▼AC＝ロードランナー初体験のキミも、基本的な28面、上級テクがマスターできる17面、そして超難度の5面（計50面）で、もうこわいものなし！

ぺんぎんくんWARS



●アスキー
●MSX
●ROM（5800円）
▼AC＝（11月中旬予定）今日は村のボール大会。期待の星・ぺんぎんくんはトーナメント試合に勝ち抜かなければ。相手はネコ、パンダ、コアラ、ビーバーなど。

リザード

●マイクロキャビン ©クリスタルソフト
●FM-7/77
●T（4800円）
▼RP＝伝説のリザードの塔にあるという魔法の教典を求めて、何層にも重なる広大な迷宮に、たった一人の若者が立ち向かった。

HOTDOG

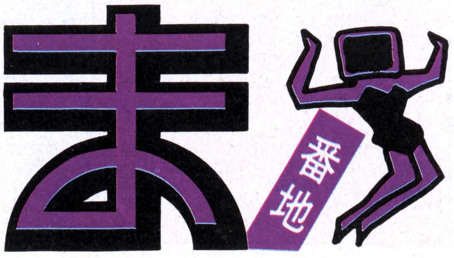
●ボーステック
●PC-88（mkII/SR）
●T（4800円）、5D（6800円）
▼AC＝スラローム、モーグル、エアリアル（スケーティング、ジャンプとフォーム）など、スキーゲームを軽快なBGMで。

ワールドゴルフ

●エニックス
●FM-7/77
●T（2本組4800円）、3.5D（5800円）
▼S＝世界のあちこちにある有名なコースをシミュレート。上位にランクされれば特別ホールもプレイできるぞ。

ルナーボール

●ポニカ
●MSX
●ROM（4900円）
▼AC＝（12月5日予定）ビリヤードファンにも、そうでない人にも楽しめるのは、なんといってもさまざまなテーブルの形。ひと味ちがうキューさばきが必要。



応募要項

♡このプレゼントページの応募は152ページとじこみハガキの「愛読者カード」を使ってください。
♡ハガキのアンケート記入欄には、すべて記入してください。
♡希望のプレゼント番号をオモテの記入欄に忘れずに！（ゲームソフトの場合は、それぞれ機種・媒体・サイズを欄外に必ず記入してください）
♡締切　昭和60年12月７日必着
♡発表　本誌２月号(1月7日発売）誌上

Beep MAGAZINE FOR GAME KIDS

読者プレゼント

アンケートハガキを今すぐ送っちゃえ！

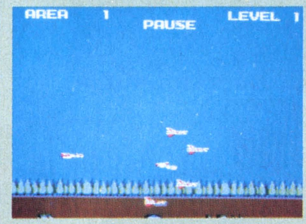
①1942　5名

（カプコン提供）〈P 52参照〉
ファミリーコンピュータ　4900円
●ビデオゲームファンが待ちに待った1942がファミリーコンピュータで体験できるぞ！

②ソンソン　5名

（カプコン提供）〈P 53参照〉
ファミリーコンピュータ　4900円
●カプコンの代表作ソンソンがプレゼントに当たった人はソンソンとは言わないハズ!?

③ヴォルガード　3名



（デービーソフト提供）〈P 54参照〉
ファミリーコンピュータ　4900円
●高機動戦闘メカ・ヴォルガードIIの出動だ。壮大な横スクロールゲーム！

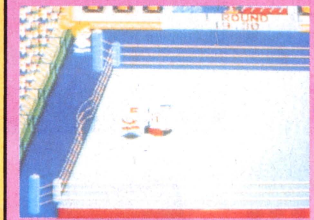
④カラテカ　3名

（ソフトプロ提供）〈P15参照〉
ファミリーコンピュータ　4900円
●アップルIIc の人気ゲームがそのまま、ファミコンに。罠もあるぞ、注意しよう。

⑤ポートピア殺人事件　3名

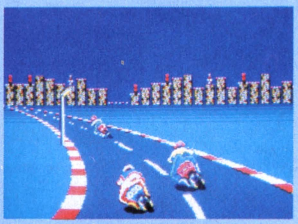
（エニックス提供）〈P 58参照〉
ファミリーコンピュータ　5500円
●ファミコン初のアドベンチャーゲーム。キミは捜査１課長となって、事件の謎をとけ！

⑥キン肉マン　3名



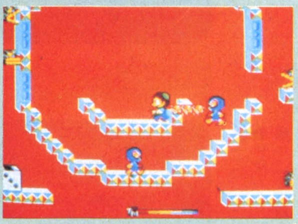
（バンダイ提供）〈P 50参照〉
ファミリーコンピュータ
4900円
●人気キャラクター「キン肉マン」がファミリーコンピュータに登場だ！

⑦ハング・オン　3名



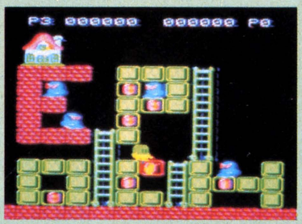
（セガ提供）〈P. 128〜129参照〉
セガ　マークIII　4300円
●あのスリルとスピードをキミの家で体験！　得した気分の１枚。

⑧テディーボーイ・ブルース　3名



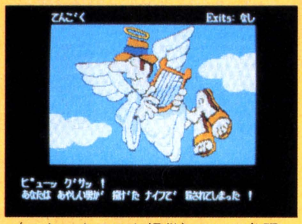
（セガ提供）〈P. 130〜131参照〉
セガ　マークIII　4300円
●軽快なＢＧＭにノッて、キミは何面まで行けるかな？

⑨ポップ&チップス　5名



（エポック提供）〈P. 166〜167参照〉
スーパーカセットビジョン　4800円
●ポップとチップスで力を合わせてパンプキン大王を倒せ！

⑩マスカレイド　5名

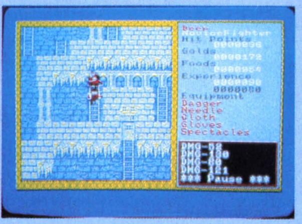


（スタークラフト提供）〈P156参照〉
PC-88(mkII-SR)…５Ｄ・２名
ＦＭ-７…５Ｄ・３名　9800円
●最後まで行けたらキミはアドベンチャーの天才!?

⑪トリトーン　3名

（ザインソフト提供）〈P. 163参照〉
PC-88(mkII/SR)…５Ｄ6800円
●かわいいキャラでキミも今日からR.P.G.ファンに！

⑫XANADU（ザナドゥ）　5名

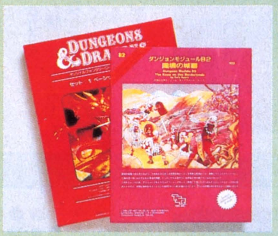


（日本ファルコム提供）〈P121参照〉
Ｘ１ターボ……5.2D　7800円
●豊富なデータを駆使したスケールの大きなR.P.G.。また徹夜する人が続出しそう。

⑬ボード版「ドルアーガの塔」　3名

（ナムコ提供）〈P 25参照〉3600円
●２人から４人まで遊べるボード版「ドルアーガの塔」。迷路はなんと400万通り作れるぞ。

⑭日本語版「Dungeons & Dragons」　3名



（新和提供）〈P133参照〉　4800円
●R.P.G.のルーツにもなった、アメリカのボードゲームの傑作が日本語版で登場。

⑮MOLE MOLE Tシャツ　20名

（ビクター音楽産業提供）
〈P. 63〜70参照〉
●サイズ・フリー（色指定はできません）かわいいモール君の絵とロゴマークの半ソデ。

⑯「ファミリーベーシックで遊ぼう！」「GAME GAME 20」「ミュージック・ワールド」の３点セット　10名

（マイクロハウス提供）
●ファミリーベーシックユーザーに役立つ３冊セット。

必殺 操縦桿(そうじゅうかん)でやっつけろ

コクピット型ハンディスティック

今、主流のパソコンスティックをファミコンに。

ゲームに負けるな！
新兵器コントロールマシン。
ファミキンで突破!!

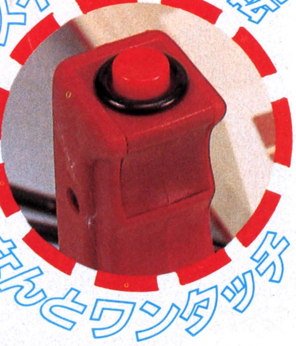
トップスイッチとベーススイッチが切りかわる！

切かえスイッチ

セレクトスイッチ

スタートスイッチ

ハンディタイプだから操作姿勢は自由にできます。



スイッチが回転 なんとワンタッチ

発売中

タイプI型 ¥3,980
〔セレクト、スタートスイッチ付〕

タイプII型 ¥3,800
〔2人目用のジョイスティックです。タイプIのソケットに差し込んでご使用下さい。写真参照〕

★お求めは、お近くのデパート、玩具店、スーパー、有名マイコンショップで!!

ファミリーキングは 斜め方向へスムーズに、そして手を放すとすみやかにセンターに戻り操作性はきわめて抜群です。またハードな操作に耐えられるよう丈夫な構造になっています。さらにファミリーキングはゲームのフィーリングにあわせてエンジョイできるようにスイッチ部を回転させたり、トップスイッチとベーススイッチを切り換えたりしてグッドポジションを得られるよう新しい機構をふんだんに取り入れてあります。思う存分に楽しんで下さい。

タイプII（2人目用）も接続は、簡単！ダブルスもまた楽しいョ！

タイプI型にタイプII型（2人目用）のコネクター差し込み口がついてます。

ファミリー コンピュータ™ 専用コントローラー

FAMILY KING™

ファミリーキング

対応しないソフト 《任天堂》ピンボール、ゴルフ、四人打麻雀《ハドソン》ナッツ&ミルク、ロードライナー、チャンピオンシップロードランナー、バンゲリングベイ《コナミ》けっきょく南極大冒険。(初期製品のみ)

●任天堂(株)の許諾に基づき製造・販売しています。●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

macro technica **スピタル産業株式会社** 〒101東京都千代田区外神田1-16-1 ☎(03)251-2918(代)
入手困難の場合は当社までご連絡下さい。

※本ジョイスティックは当社のオリジナル構造で実用新案済みです。無断での製造・販売にはご注意下さい。 ○製品向上のため予告なく仕様を変更することがあります。ご了承下さい。

うわさは、本当だ。

連射高得点は本当だった。ゲームに強くなりたい人のジョイボール

「点とり虫のどこが悪い。」とゲームの点とり虫を応援した広告で、世の中を騒がしているジョイボール。連射高得点の気持ちよさがうわさを呼び、いまゲーム熱中人間のあいだではこれが夢にまで出てくるという。

ジョイボールは、本当に連射高得点ができるのか？もちろん答えはイエス。連射機能を持ったゲームコントローラは、このジョイボールだけ。ボタンを押すだけでタマが連続して飛びだしてくるのだ。

どうして連射ができるんだ？

ジョイボール内部に特別な回路が入っているから。ボタンを押し続けるだけで、1秒間に15回たたくのと同じことが自動でできるのだ。

微妙なコントロールはどうするの？手のひら操作のボールだから前後左右斜めもラクラク自由自在。敵の攻撃をうまくよけて、君にだって高得点がものにできるぞ。

ジョイボールはこのファミコンにつないで遊べるのだ。

●ジョイボールが使えないソフト ●任天堂／ピンボール、ゴルフ、四人打ち麻雀 ●ハドソン／ナッツ&ミルク、ロードランナー、チャンピオンシップロードランナー、バンゲリングベイ ●コナミ／けっきょく南極大冒険

連射ボタンは

連射のとき(▶▶)。連射できないゲームのとき(▶)。
ハイパーオリンピックのときは中間の位置にします。
※ゲームのなかには、連射できないものもあります。

JOYBALL

任天堂ファミリーコンピュータ™専用コントローラ¥3,980

●このジョイボールは任天堂㈱の許諾に基づき製造・販売しています。●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。
特許、意匠登録、商標登録申請済。　改良のため、製品の仕様を予告なく変更する場合があります。

株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F TEL.03-252-6344

任天堂株式会社

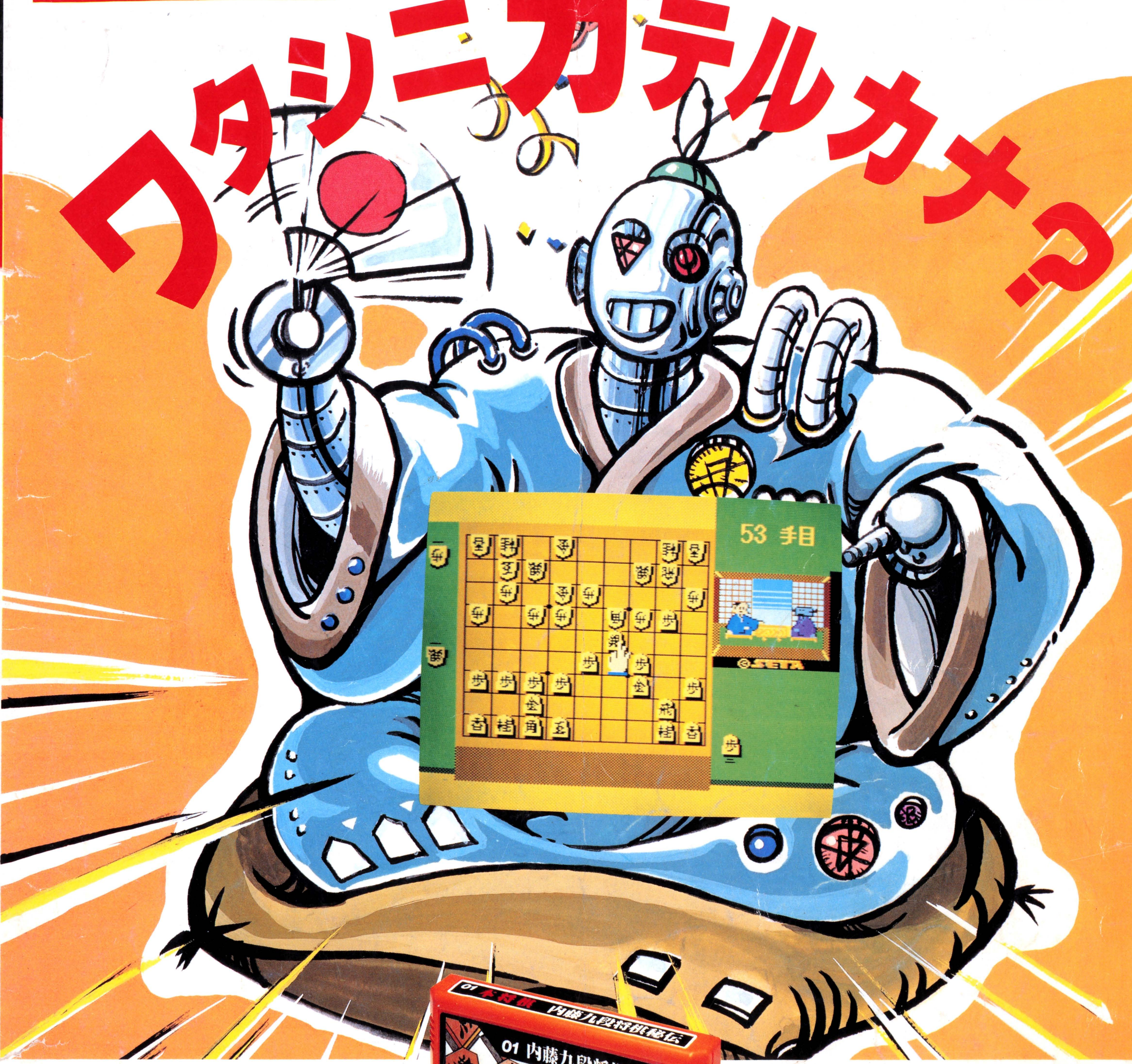
〒605 京都市東山区福稲上高松町60
TEL (075) 541-6113

東京・大阪・名古屋・札幌・岡山

Beep 1985 12号
ビープ 12月号
昭和60年12月1日発行(毎月1回1日発行) 第1巻12号通巻12号
昭和59年11月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第7887号
発行人・孫 正義
編集人・田鎖洋治郎
発行(株)日本ソフトバンク出版部 〒102 東京都千代田区四番町2-1
営業☎03・261・4095 編集☎03・265・5808
定価360円

好評発売中!!

SETA



これはもう、本将棋。

●プレイヤーの先手・後手・飛車落ち・二枚落ち、コンピュータの飛車落ち・二枚落ちが選べます。
●すべての対戦条件に、時間制限のアリ・ナシが選べます。
●遊び方が12通りありますので、初心者からマニアまで幅広く楽しめます。

〈標準小売価格〉 ¥4,500

●全国の百貨店、量販店、専門店でお買い求めください。

株式会社セタ
〒152 東京都目黒区中根1-9-9
(アルユメビル)

ファミリー コンピュータ™用カセット
01 本将棋
内藤九段将棋秘伝

※ファミリー コンピュータ™は任天堂の商標です。

雑誌 17659−12 ISSN 0910-7681 Printed in Japan